

SRPEN 1995 MĚSÍČNÍK POČÍTAČOVÝCH HER

CENA 19,90 Kč 26 Sk

48

excalibur

148 stránkový
Excalibur na
obzoru!

(strana 2)



Vážení čtenáři,

V červnu jsme oznámili změnu Excaliburu ze čtrnáctideníku na týdeník. Řada z vás, kteří jste znali opožďování některých čísel čtrnáctideníku, jste o našem rozhodnutí jistě zapochybovali. Přiznám se, že ani my jsme si nebyli zcela jisti, jak vše zvládneme. Nyní je možno zpětně zhodnotit výsledek naší práce.

Všechna čísla týdníku jsme vydali bez zpoždění, každý pátek jste si mohli přečíst nové vydání. Naše konkurence byla zaskočena naší rychlostí, obrat se zvýšil téměř čtyřnásobně.

Avšak naším cílem nebylo jen trumfovat konkurenci. Na prvním místě je u nás především maximální spokojenost vás, čtenářů. Rychlost vydání nebyla na úkor kvality obsahu, ve srovnání s číslem 44 se objevila řada nových rubrik (týden, téma, názory, hardware, reportáž) a vedle recenzí na starší hry informoval Excalibur jako první u nás i o řadě novinek. Zároveň se zvedla obsahová i jazyková úroveň. Pro zpestření jsme úvodní rubriku preview a prvních dojmů psali ve stylu novinového zpravodajství.

Grafické provedení čísla 45 jsme svěřili studentu katedry zaměřené na typografii a design časopisů jedné umělecké vysoké školy. Protože však vaše ohlasy byly velmi rozporné a převažovaly negativní, tuto úpravu jsme opustili - v budoucnu možná využijeme symbol Excalibur TIP. Asi největším nedostatkem současného Excaliburu je malý počet stran a nekvalitní obálky. Při průzkumu mezi čtenáři je požadován rozsáhlý a kvalitní časopis s perfektním obsahovým a grafickým provedením. Po pečlivé úvaze jsme došli k rozhodnutí takový Excalibur pro vás od jubilejního čísla 50 vydávat. Přemysl Twrdý, ředitel

EXCALIBUR COVER CD ZDARMA

Od čísla 50 budou dostávat předplatitelé každé vydané cover CD zdarma.

Od čísla 50 bude Excalibur rozsáhlý měsíčník nejvyšší kvality. Předplatitelům bude zasílán s předstihem 2-3 dny, takže jej budou mít dříve než bude v prodeji na stáncích.

Pokud máte zájem dostávat všechna COVER CD od čísla 50 zdarma, objednejte si předplatné EXCALIBURU na 1 rok.

12 x 75 Kč = 900 Kč
(posíláme jako obyčejné novinové zásilky)

12 x 95 Kč = 1140 Kč
(pokud chcete zásilky dostávat doporučeně)

Zájemci o předplatné, zašlete příslušnou částku složenkou C na adresu: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Na zadní stranu napište: Předplatné Excalibur, COVER CD zdarma.

Pokud si Excalibur nepředplatíte na rok, budete mít možnost kupovat COVER CD za 75 Kč v omezeném množství ve vybraných prodejnách.

Pouze předplatitelé mají zaručeno, že budou dostávat zdarma COVER CD spolu s časopisem. Nárok na COVER CD zdarma mají pouze ti, kdo si předplatí Excalibur na 1 rok.

Pozn.: COVER CD bude určeno pro PC CD-ROM. Pro ostatní počítače (Amiga, ST, Mac) bude jen nepravdělně věnována část CD, kterou bude ovšem třeba překopírovat z PC CD-ROM.

Informace o předplatném
tel.: 02/667 123 15.

BRUTAL:

Paws of Fury

AMIGA

Greenpeace
proti zvíře-
cím soubo-
jům!



Do pobočky hnutí Greenpeace v ČR se dostavila známá liščí kráská Foxy Roxy v dost ubohém stavu a okamžitě zažalovala všechna zvířata na světě za porušování lidských práv. Bylo proto záhájeno vyšetřování, které dodnes pokračuje. Při prvním výsledku uvedla poškozená, že si šla jako obvykle ulovit nějakého zajíce k obědu a cestou v lese ji přepadl medvěd...



Vyšetřovatel: „Co od vás dotýčný medvěd chtěl?“

F.R.: „Říkal, že je pánem lesa a všechno mu tam patří. A že když si chci ulovit něco k obědu, musím s ním nejprve bojovat...“

Vyšetřovatel: „Znáte onoho medvěda?“

F.R.: „Doslouchal jsem se, že je to Medvěd Ivan, přeborník v sumo.“

Vyšetřovatel: „Bila jste se s Ivanem?“

F.R.: „Ano a nebylo nic těžkého jej porazit.“

A když už jsem se konečně chystala chytit můj oběd, vrhnul se na mě Kojot Kendo. I toho jsem zdolala, ale to ještě nebylo všechno...

Vyšetřovatel: „Kolik zvířat vás nutilo s nimi zápasit?“

F.R.: „Bylo jich celkem deset. Ale všechna podlehla. A když už jsem se konečně dostala k vytouženému jídlu, zjistila jsem, že je to mistr v karate a já neumím. Proto mě takhle zřídil. Ani jsem nemohla obrát přední pacičku. Ještě jsem dnes nic nejedla, mám hrozný hlad. A jestli mi nedáte něčeho najíst, tak vám tady...“

Buchi!

Joe
(Podrobná recenze na str. 11)

Virocop

AMIGA 1200

Bude legendární Robocop nahrazen neznámým pistolníkem?

Asociace evropských vydavatelů zábavního softwaru (ELSPA), jež už dlouhý čas bojí proti softwarovým pirátům a násilí v počítačových hrách, kontaktovala známého programátora Andrewa Braybrooka, aby jim v jejich snažení pomohl. Ten na zakázku sestrojil neohroženého policistu, který by měl ELSPA zbavit veškerých starostí.

Po vpuštění do počítače a nastartování určité hry okamžitě likviduje všechny záporné osobnosti, včetně zkorumpovaných hráčů baseballu a veverka plivajících liškové ofísky. Postaví se i proti atletům používajícím nedovolené povzbuzovací prostředky, zažene na útěk obrovské zmutované potvory. Je designován pro pohyb v členitém terénu - jeho tvar připomíná podivný sud plný neváští ke zlu, místo nohou má výkonné kolečkové brusle. Pohybuje se velmi rychle, není pro něj problém přeskákat širokou propast a střílí nepřijemně přesně. Od ELSPA jsme obdrželi zprávu, že už nyní při zkoušebních zásadách pro Virocopovi zůstávají jen hromady mrtvolek.

Jistý nejmenovaný zločinec - člen společnosti Renegade - se nachal slyšet, že na policii připraví mamutí past v podobě sedmnácti zatracených těžkých bludišť. Nezdá se, že by to pro Virocopa bylo příliš tučné sousto. Podle posledních infor-



maci už se prokousal do druhého bludiště. Celé dění budeme sledovat a uživatelem počítače oznamují, že Virocop zatím řádí na ECS Amigách a Amize 1200.

Joe

Excalibur COVER CD
zdarma již od čísla 50

Informace na druhé straně

obsah

Preview:

Brutal: Paws of Fury

AMIGA (3)

Virocop

Amiga 1200 (3)

Are You Afraid of the

PC-CD (4)

Nightfall

PC (4)

SkyRoads

PC (4)

Machiavelli the Prince

PC-CD (4)

Kaleidoskop (5)

Téma: Násilí ve hrách

Tridílný seriál - 3. část (6)

Hardware:

Action Replay - 2. (29)

Dopisy

Názory (30)

Recenze

Are You Afraid of the Dark? (PC-CD)

adventure (10)

Behind the Iron Gate (Amiga)

3D akční (22)

Brutal: Paws of Fury (Amiga 1200, Amiga,

PC, PC-CD) zvířecí bojová (11)

Clockwork Knight (Saturn) arcade (21)

Diggers (PC, Amiga) strategie (13)

Gale Racer (Saturn) autička (22)

Grandad (Atari ST) adventure (14)

Inferno the Odyssey Continues

(PC, PC-CD) vesmírný simulátor (19)

Pinball Dreams & Fantasy

- Special Edition (PC) pinball (22)

Skorápy (Atari ST) strategie (23)

Soccer Superstart (PC-CD, PC, Amiga)

fotbal (13)

Ultimate Soccer Manager (Amiga 1200)

sportovní strategie (12)

Whizz (PC-CD, Amiga) 3D plošinovka (19)

Návody

Colonization (PC, Amiga) (26)

Ečstacija (PC) (28)

Kupón na cover CD 55 uveřejněný v minulém čísle byl určen pro týdeník, u kterého se na základě rychlosti pošty předplatitelé přitísli výhodně. Protože Excalibur bude měsíčník, COVER CD obdrží všichni noví předplatitelé zdarma.

COVER CD již od 50

Vážení čtenáři,

Oznámení o přípravě nového COVER CD však bylo určeno pro týdeník, u kterého se na základě rychlosti pošty předplatitelé přitísli výhodně. Protože Excalibur bude měsíčník, COVER CD obdrží všichni noví předplatitelé zdarma.

PC-CD

Are You Afraid of the Dark?

Strašidelné divadlo poskvrněno krví

Ve známém Orpheově divadle na hlavní třídě našeho města došlo ke krvavé tragédii. Veluúspěšný zábavní program známého mága a kouzelníka Orpha se změnil v jatka, když při triku s gilgoinou přišla o hlavu jeho asistentka. Jako by to ještě nestačilo, nechal Orpheo, ostatní jako vědci, zmizet své dcery ve známých teleportačních křídlech. Jaké však bylo zděšení diváků, když se dívky neoobjevily, a navíc asistentka zůstala ležet v tratrolišti krve s hlavou u nohou mága. Diváci prchli a od té doby je divadlo uzavřeno.



Jednoho dne se dva sourozenci vydali na výlet a zavítali do ponuré budovy divadla. Hned je uvítal sám Orpheo a zabal bratra, aby jej nechal zmizet ve skříních. Protože však k tomuto potřebuje dvě osoby, jal se hledat i sestru, která se mezitím propadla do nižšího patra budovy. Naš časopis celou záležitost sleduje a doufáme, že vy s námi.

Roger T.

NIGHTFALL

PC

Beast strikes back!

Možná nezávislá softwarová společnost Beast SW chystá pro Tetrisu II pro majitele vřes Stěček další lahůdku - dungeon Nightfall. Tvůrčí se nechal slyšet, že hodlají překonat legendárního Dungeon Mastera a možná i jeho druhý díl. Bude se jednat o klasický dungeon (těch je v posled-



PC

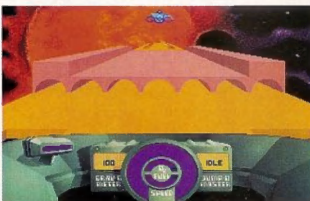
SkyRoads

Hop sem, hop tam

Her, které se vejdou na jednu disketu, stačí jím 286 a 1 MB RAM, se v dnešní době programují jen velmi málo. Já mám s těmito hrami ale ty nejlepší zkušenosti. Oproti většině cedečkových nemesů, skládajících se z několika gigabytů digitalizovaných animací a z nemalého množství digitalizovaných zvuků, je spousta z nich výborně hratelných, ačkoli grafika i hudba bývají podprůměrné. Tento úvod bych si jistě ušetřil, kdyby hra SkyRoads nepatřila mezi ty „malé, ale pěkné“ hříčky. Nyní už ale ke hře samotné. Ovládání malé rakety vozítko, vidění zezadu, jezditě jím po děra-

ních letech zatraceně málo) okoupený mnoha logickými hádankami s více řešením, boji s podzemními stvůrami a samozřejmě nebudou chybět ani kouzla. Ve hře by měl být i auto-mapping. Grafickou stránku můžete posoudit z obrázku, ale i když jsme od Beastů dostali demodisketu, netroufám si vůbec odhadovat, jak bude vypadat finální verze. Zatím to vyhlíží celkem sympaticky, ale na výsledek si budeme muset počkat až do Vánoc. Každopádně přejí Beast Softwaru hodně úspěchů a jsem zvědav na jejich další plány.

Joe



vých vektorových plošinách a skáчете z jedné plošiny na druhou. Ubývá vám při tom čas (kyslík) a palivo. Plošiny jsou tak graficky nenáročné, že je to až hrůza, ale přesto stále vypadají jako plošiny. A nemyslete si, že je to špatná hra. Je sice nenáročná, ale zábavná.

Mrkvoslav Pytlík

PC-CD

Machiavelli the Prince

A máme tady od Microprose další strategii (tentokrát na CD ROM) a nevydává vůbec špatně. Děj hry vás zavane na začátek čtrnáctého století do Itálie, přesně řečeno do města ostrovů, vodních kanálů a říček... No prostě Benátek. Úkolem nás hráčů je vystupovat v osobě jednoho z nejvýznamnějších politiků té doby Machiavelliho. Ano, ve hře se roztáhne ruleta velkého obchodu a vysoké politiky. Jediným a prvotním úkolem je zmocnit se trůnu a vydržet na něm, co nejdelší to půjde.

Světová mapa je založená na systému průzkumu a uvidíš, stejně jako v Duně 2. Všechny obchodní a politické transakce řídíte z Benátek. Ta-



dý má své sídlo i církve (papež). Nechybí ani palác se senátory, kteří aniž na te nevypa-dají, dají se na te napa-lit nebo v horším případě můžete zaplatit vraždu některého z nich. Grafika je velmi pěkná a prokres-lená do detailů.

Hudba také moc nezaostává. Zvuková karta hraje pěkné skladby, které dobře podbarvují děj hry. Bylo už velmocem strategií, kterých děj vycházel z obchodu nebo politiky. Některé se proslavily a staly legendami (Duna 2, Populous 2...), jiné zas byly propadlé, na které se hned zapomnělo (Genesia). Uvidíme jak dopadne v hodnocení strategie Machiavelli the Prince...

VLAPON

Ravenloft II

V Excaliburu 45 jsme v recenzi Ravenloft Stone Prophet bez konzultace s autorem provedli některé úpravy, které pomohly význam. Omlouváme se.

Na obálku: Petr Chlumský prohlíží Excalibur 45

-bi,tok-



ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 Praha 7
Tel: (02) 37 57 54

Amiga 600	8.296 Kč
obsahuje Deluxe Paint III a 3 hry	
A1200 DD	15.372 Kč
obsahuje Deluxe Paint IV, Wordworth, hry Oscar, Dennis	
Amiga CD32	5.856 Kč
obsahuje hry Oscar a Diggers	
Amiga CD32	6.466 Kč
obsahuje hry Oscar, Diggers, Microcosm a Chaos Engine	
Paravision SX1	8.906 Kč
Vše skladem, napište si o kompletní ceně. Zasláme na dobrou.	

KALEIDOSKOP

Pacman na SNES

Legendární PACMAN má za sebou spoustu mutací. Byl tu jako 3D bludiště, holčička (Pac-Lady) a měl i své vlastní městečko (Pac-Land). Jak si jistě vzpomínáte, žádný z těchto odvárů se nedočkal stejného úspěchu, jako originál. „Pac In Time“ (Pac v čase) je název dalšího dílu do série. Jedná se o klasickou 2D plošinovku a to tak klasickou, že nového nepřipadá vůbec nic. Zahrát si ji můžete (ale taky nemusíte) na SNES.

Práva a multimedia

V poslední době začíná být docela dusno okolo interaktivních práv. S nástupem multimediálních produktů se právníkům začínají točit hlavy. Trochu světla do toho zmatku vnášela smlouva mezi WGA a DGA. Až doposud totiž nebylo v mnoha případech jasné, kolik se vlastně má za použití materiálu v interaktivním díle platit. To se nyní změnilo, ale mnoho legislativních děr stále přetrvává.

Grafika Megadrive

O tom, že grafické možnosti Megadrivu jsou dost vysoké se můžete přesvědčit u „Demon's Crest“, 2D procházka sice postrádá hlubší smysl, ale grafika se nápadně podobá proslavené trilogii „Shadow of the Beast“ na Amigu. Dokonce i postavička je podobná jako hlavní hrdina Beastu 2, má jenom navíc křídla. Takový detail.

Film a hry

Na jedné straně se velká filmová studia snaží vytvořit filmy podle úspěšných počítačových her (viz Street Fighter, Mortal Kombat) a na druhé straně tlačí své filmové produkty na nejrozšířenější platformy. MGM/UA uzavřelo nedávno neoklasivní smlouvu s firmou Grollier/Matra Hachette (v tomto kaleidoskopu padne její název i několikrát), která už má na počítačové trhu jméno. Jejich prvním společným produktem byla CD-ROM hra „Blown Away“ podle stejnojmenného filmu s Bridgese. Po filmu i po hře se ale velmi rychle slehla země. Copak asi bude dalším produktem tohoto spojení?

Brutal Paws na SNES

Miláčky jako Street Fighter, nebo Mortal Kombat jsou teď ve značné oblibě. Brutal Paws (Brutální tlapy) na SNES se nese přesně v tomto duchu. Místo nebezpečné vypádky monster tu ale valíče s komixovými postavkami zvířatek. Jejich tlapy se při každém úderu natáhají podobně jako ind ve Street Fighterovi 2. Animace jsou docela bohaté a hratelnost se zdá být dobrá.

Oscary na Internetu

Akademie filmového umění a věd, která každoročně uděluje Oscary, si před nedávným vyhlášením letošních nominací zaslala místo na Internetu. Čtělí tak zpřístupnit celému světu jakýsi interaktivní průvodce Oscarami. Během několika minut po vyhlášení nominací byla všechna inkriminovaná data na Internetu k dispozici. Ve spolupráci s ABC a AMPAS plánuje akademie obohatit data na Internetu o kompletní encyklopedii Oscardů, vědomostní soutěže apod. Všechno bude ale především ve formě textu, mnoha obrázků se nedočkáme pro kvantitativní (z pohledu dat) náročnost stahování fotografií.

Baviv v cyberspacu

Americký komik Jay Leno, který je za oceněním proslaven tím, že bavi všech padesát států dvě hodiny pět dní v týdnu (klobouk dole) se nedávno zařadil mezi hvězdy, které si odsakují do cybervesmíru. Byl totiž hostem na síti America On-Li-

ne. Odpovídal tam na dotazy předplatitelů a sřel vstupem (jak by ne, když si u toho klidně ležal a na klávesnici kulačka jeho asistenta - podle jeho diktátu, rozumí se). America On-Line si libuje, protože v této době dosáhl počet napojených předplatitelů rekordního čísla.

Double Dragon

Něsuspěch filmové verze počítačové mlátičky Double Dragon nijak neodvratil rozhodnutí distribuční firmy Bohbot (má na svědomí například animovanou verzi Horala - Highlander) připravit k září 1995 první díly kresleného seriálu pro děti - Double Dragon. Zatím není znám ani počet připravovaných epizod, ale Bohbot si stojí tvrdě za svým. Hlavně aby taky tvrdě nenarazil.

Computerovi herci

Před lety se hojně diskutovalo o tom, zdali bude v budoucnu možné „oživit“ zesnulé herce pro role v nových filmech. Pro mnohé to byla tehdy utopie, pro nás už ne. Americká televizní stanice HBO (přažáci ji už znají blíže) chce oživit svůj hezký seriál hororových povídek „Tales From The Crypt“ (Povídky z krypty) o účinkování Humphrey „Bogey“ Bogarta (Casablanca, C. C.). Epizodu produkuje Robert Zemeckis, který dohlíží na vhodné použití stejných počítačových technik, které dovolily jeho Forestu Gumpovi potkat (ex-) prezidenta Nixona.

500 Nations

Jak je vidět, Kevin Costner se nevěnuje jen megalomanským produktům jako je „Waterworld“ (mimo jiné jeho rozpočet na konci natáčení přesáhl stopadesát milionů dolarů). Kevín uvádí také obvyčejný osmi-hodinový dokumentární pořad pro CBS nazvaný „500 Nations“ (Pět set národů). Mezitím Microsoft Corp. pracuje na jeho CD-ROM verzi. V podstatě se jedná o projekt, který uživatele seznámí s příběhy, které si vyprávěly národy indické kmeny. Kdoví jak by dopadl, kdyby s ním nebylo spojeno Costnerovo jméno.

The Doom Generation

Několik lidí se mne ptalo, jestli je film „The Doom Generation“ verzi slavné hry „Doom“ o jejím filmovém zpracování jsme si teď nedávno povídali. Odpověď je: „ne“, TDG je levný erotický thriller, který nemá s Doomeem nic společného. Žádné strachy, až se okolo filmového Dooma bude něco skutečného dít, dozvíte se to nejprve právě v této rubrice v Excaliburu!

Multimediální obchod

Stále více „velkých společností“ se chce přizpůsobit na rostoucím multimediálním obchodu. Jedněm z posledních jsou Italský (Milán) Olivetti a americký (San Francisco) Star Press Multimedia. Jejich cílem je za měřit se na (a teď to přijde - termíny z jejich vlastní oficiální tiskové zprávy - porďte se „infotainment“ a „edutainment“). Dobrý, ne?

Spider-Man

Firma Acclaim začíná spolupracovat s komixovým vydavatelstvem Stana Lee - Marvel Comics, které má za sebou spoustu kreslených hrd, které ale u nás vůbec neznáme, takže vám je nebudu ani jmenovat, protože většina by koukala jak puk a zasvěcená menšina slintala a celou stránku Excaliburu zamokřila, což nechci, hlavně ne u téhle stránky. Takže od Acclaimu vyčáží Spider-Man (zase bez podtitulu, takže se nám ty hry o něm pěkně spletou) a Wolverine - Adamantium Rage.

Nekompatibilitní PC

Už jste slyšeli tu stору o začátkách Mystu? Předmět upozorňuji, že je to pouze řád, ale řád který vypustil ředitel Envisioning Group z New Yorku Díky nekompatibilitě

přijíždě putoval zpět do obchodu. A důvod? Reklamace z nekompatibilitě. Druhá zpráva, kterou pan Doherty vypustil se týká jistě nejméně japonské firmy, která se chystala s velkou parádou uvést na americký trh svou novou CD hru. Za účelem prezentace novinářům zakoupili přímo v USA jedenáct pečetek. Večer před prezentací jen náhodou zjistili, že díky nekompatibilitě funguje jejich super-pařba jen na jednom z nich. Dobry co?

Pravěké závody

BC RACER, nový titul od Core Design, navazuje na populárního BC Kida snad jen v tom, že je BC - tedy prehistorický. Jako frajer - jesyňový muž Cliff Ace se vydává na divokou jízdu na svém slápkovi. V dřevěné sádkě vám dělá společnost vaše přítelkyně ROXY. Pohled je stejný jako u Out Runu, nebo Lotusu a jezdí se na poďadí, nikoliv na čas. Grafika je, jak už je u Core Designu zvykem, comixová. Projíždíte pod mosty z dinosaurových koster, po ulicích a chodnicích pravěkého města ne nepodobného Bedrocu. Zajedete si také v zimě a dokonce i v noci, kdy bude před vámi slápkostrojem svítit pruh světla. BC Racer bude k dostání na PC, PC-CD, Segu a Mega CD.

Interaktivní televize

Představte si, že americký Bell South Corp se hodlá spojit s německým Thyssen Hagelundem za účelem získání soukromé telefonní licence (na území Německa, rozumí se). Ze vám to je jedno? Možná změníte názor, když prozradím, že jejich hlavním cílem je zajištění on-line služeb, interaktivní televize a videa na zakázku. To už zní lépe, ne? Společnosti hodlají investovat 2,6 miliardy dolarů (asi 71,5 miliardy korun) s předpokládaným návratem 6,6 miliardy (asi 181,5 miliardy korun) dolarů v roce 2001.

Stereogramy

Četly jste se nám zbližili do stereogramů a dokonce i několik mych přátel se shánělo po počítačovém programu, který by je dokázal vytvořit (jednoho chtěl dokonce napsat). Takových programů je dnes na trhu hned několik (některé i shareware), ale jejich kvalita kolísá. „Stereograms“ od Mindscape patří mezi ty lepší. Program obsahuje několik stereogramových obrázků a další si můžete vyhotovit. Stačí nahrát obrázek do programu a zvolit, která část se má objevit před kterou. Následuje velkou krátká kalkulace a picho (tj. „picho“) - váš vlastní stereogram je tu. Jednu nevýhodu to ale má. Pokud na to chcete kouknout na monitoru často - hry si pokazi, protože o každý byste chtěli grafiku přivést na papír, budete potřebovat velmi kvalitní barevnou tiskárnu. „Stereograms“ vyžaduje minimálně PC 386, 2MB RAM a běhá si pod Windows. Jeho cena se pohybuje pod hranici dvaceti liber (tedy asi osm set šedesát korun).

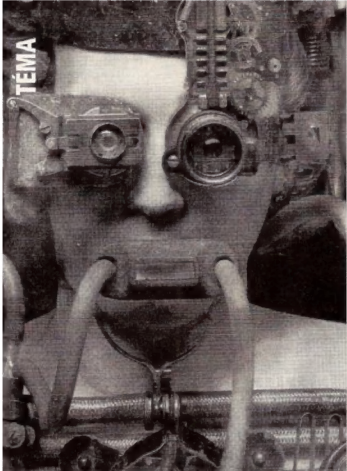
Vektorový masakar

Další ze střileček, které bohatě podporují hru po síti je „Spectre VR“, nový vektorový masakar od US Goldu. Na první pohled se nejedná o nic tak novátorského. Hranatě hory a jehly na pozadí tmavé oblohy i tmavé země. Jen horizont není tmavý, většinou je fialový, nebo namodralý. Ehm. No a v tom si letají malá hranatá letadýlka. Ehm. No a hrát to může až sedm hráčů.

Mortal Kombat v TV

Podobně jako Donkey Kong, i Mortal Kombat je nyní tlačen do televize jako animovaný seriál pro děti! Ha ha, a to vidím ... Ne maminko, ještě tu televizi neplepnejte, teďka tam bude Golo a učitě zase někomu vytláhne sídce a poteče krev!

KAT



VIDEOHRY VE VYSOKÉ POLITICE?

Vlády vyspělých kapitalistických zemí (jak jsme již řekli, jedná se především o USA, Británii, Německo a Austrálii) se v poslední době pokoušely prorazit se zákony, které by tak či onak kontrolovaly násilí ve videohrách. Brzy se ale začaly ozývat hlasy, že téma brutality videohry her je pouhou zástěrkou pro operace daleko širšího rázu. Ze bychom měli Jamese Bonda na počítačové síti? Zní to dost šiléné, a tak se raději podíváme na celou záležitost pěkně od začátku.

Je velmi zajímavé, že veškerý boom s možnými vládními nařízeními začal, aniž kdokoli vytvořil solidní, vědecky podložené studie o problému. Nikdo nepředložil sebrané rozpracovaný plán, na jehož podkladě by se měla tak závažná věc, jakou omezení pravomocí části průmyslu rozhodně je, uskutečnit. Nikdo nekonzultoval uživatele software a nikdo nevezl žádná fakta, na jejichž podkladě by mohlo být přistoupeno k sankcím. Nenašla se ani žádná živná skupina lidí, asociace, nebo sdružení, které by se zasloužilo o to, aby byla učiněna přítrž násilí ve videohrách. Navíc veškeré doposud provedené (a zveřejněné) studie jsou naznačují, že násilí ve videohrách nepůsobí zvýšenou kriminalitu mládeže (viz výše). Abych parafrázoval Shakespeara, „zdá se mi být cosi šnilého v této záležitosti“.

Proč bychom chodili jen po povrchu věcí? Když jsem už ten problém nakousl, nepustím ho a pokračně se do něj zahrnuju. „AUI“ „Kdo to byl?“

Když se politik uchází o nějaké místo, ať v kongresu nebo přímo v Bílém domě (žůstane-li na chvíli ve Státech), potřebuje na sebe upoutat pozornost (pokud patříte mezi ty, kteří věří, že politici jsou zde proto, aby obyvatelům sloužili, raději přeskočte odstavec nebo se vraťte k Mateřidouce). Kritizovat zábavní průmysl se stalo klasickým sportovním odvětvím mnoha politiků. Proč? Je to tak triviální a vychytalé zárobek? Každému je jasné, že v dnešní hektické době nemají rodiče na své děti dostatek času. Přesto se jim přirozeně nechce přiznat (sobě i okolí), že děti nechávají růst (víc či méně) jako kůl v plotě. Ale jejich děti (krasice, perou se a někdy i zabíjejí) (viz nedávné přestřelky dětských gangů v Chicagu). Takový chudák rodič se zmítá mezi svou prací a láskou k dětem. Na jednu stranu se

snaží vydělat co nejvíce peněz, aby si celá rodina (děcka nevyjímaje) mohla žít co nejlepe, a na druhou stranu tráví s ratolestmi čtyři hodiny týdně. A ratolesti začnou dělat problémy a rodiče začne cítit výčitky svědomí. A ty boli. A bolí hodně. Tu se odněkud objeví politik, úplně neznámá tvář, a řekne rodiči, že za všechno může ten špatný film v televizi, nebo ta zatracená brutální hra (jinými slovy říká: „Vy za nic nemůžete, milí rodiče. To, že nevíte, s kým se vaše dítě stýká, to, že nevíte, čím se trápí, i to, že s ním trávíte méně než pět hodin týdně, je v pořádku. Vy jste ti hodní mi volí, pojďte, porovnáme někoho, kdo má hodně peněz, stejně mu je závidíte, že jo? Tak pojďte, pustíme mu žilou, třeba vám taky něco ukápně, a když ne, tak alespoň budeme mít ten dobrý pocit, že můžeme tomu, kdo léta pracuje na svém zisku a buduje svou company, trochu ublížit. Hurá do toho, a na ty zatracené děcka už ani nemyslete!“).

Pochopitelně, promluvit takto k masám není až tak triviální, jak by se mohlo na první pohled zdát. Občas se dá i klopytnout a narazit si nos. Po léta obviňovali politici televizi a film neadresně. Před pár lety udeřil tehdejší viceprezident USA Dan Quayle velkou chybnou. Byl totiž ve svých výtkách konkrétní. Ztrapnil se před celou Amerikou, když do televizní kamery prohlásil, že TV komediální seriál „Murphy Brown“ (PLTV1 ho uvádí každé pondělí v 18.05, předstoupil) a jeho hlavní, stejnojmenná představitelka jsou vinní za pokračující pokles morálních hodnot v zemi (reportérka Murphy se totiž v jednom dílu stala svobodnou matkou, mimo jiné to byl jeden z nejlegárnějších dílů vůbec, a to jinak jich viděl asi 50 %, na více totiž nemám čas, jinak bych je sledoval všechny). Nejenom, že si tím Dan způsobil velkou ostudu, ale začaly se ozývat hlasy, které jsou pro naši úvahu velmi důležité: „Vzpamatuj se, človče!“ Murphy je fikej, je to jenom televizní seriál!“

Poučení je jasné, čím více je politik neadresný, tím více si mohou za jeho slovy lidé představit. Takový senátor Exxon začal bojovat proti sexu na Internetu. Nebojoval proti konkrétnímu lidem nebo programům, jeho zaměřováním se ustálil na tématu (I) „sex na celosvětově dostupné síti“. Puritáni si toto téma ihned asociují s pornografií vůbec, a hned má senátor podporu nejméně třiceti procent populace. Senátor chce nepochybně někým kandidovat. (Stejně pochyby, že se někým dostane, protože jeho jméno si budou lidé stále asociovat s mastnými skvrnami na moři.)

Ale můžeme jít ještě dál. Současný prezidentský kandidát Bob Dole na to jde totiž také pěkně zostrá. Napadá klasické spojení Washingtonu - Hollywood (o provázání těchto dvou světů by se dal napsat několikostránkový elaborát, takže se raději nebudu pouštět do žádných detailů, snad jen připomenu, že voľba Ronalda Reagana prezidentem byla začal velkým hollywoodským úspěchem). Dole tedy vřel bojovat proti násilí v hollywoodských filmech, a hned je z něj kládek. Někteří hollywoodští herci se cítí ohroženi (nebo prostě chtějí využít šance na zvýšení popularity) a chytoun se do vleku. Teba taková Jane Fonda prohlásila na nedávné konferenci věnované stavu filmového průmyslu, že svět je plný násilí a Hollywood proti tomu nic nedělá, naopak ho svými filmy podporuje. Hned sklídila bouřlivý potlesk. Ostatně kdybych tam

NÁSILÍ

ANEB

seděl, tleskal bych taky. Kdybych totiž netleskal, vypadalo by to, že podporuji rostoucí vlnu násilí ve světě a hned by si ode mne začali lidé odvádět (nepřipadá vám, že bych v té chvíli něco ztratili? Myslim, že se tomu říká „právo na vlastní názor“). Jane Fonda se prostě ukázala. Tak mne napadá, kdy že to měla svůj poslední filmový hit?

POČÍTAČOVÉ SÍTĚ

BBS, „on-line services“, placené databanky a nejruznější celosvětové počítačové sítě jsou v dnešní době sklady nepřehledného množství informací, které si můžete vyzvednout z kteréhokoliv místa na Zemi. Představují prakticky gigantickou databázi historiky i aktuálně cenových informací. Počet jejich uživatelů může dosahovat desítek až patnácti milionů! Jenom počet uživatelů Internetu se každým rokem zdvojnásobuje, stejně jako počet jeho „sites“. Neuvěřitelné množství informací na sítích je až omračující. Lidem, kteří se k nim dostanou poprvé, se z toho mnohdy dělá nevolno. Je to asi ten samý pocit, jak když poprvé letíte nad New Yorkem. Nikde nevidíte konec.

S růstem významu cyberspace se objevila i nová podoba novináře - takzvaný „cyberjournal“ nebo „electronic freelance writer“. Cyberjournaly jsou novináři, jejichž články se objevují právě v sítích. To oni přinesli dost šokující informace o pozadí války v Perském zálivu. Byli to lidé, kteří tam přímo byli a jejich články na Usenetu nemohla US Military cenzurovat. Pro nezávislé novináře (freelance writers) jsou počítačové databáze na sítích prakticky otázkou přežití v tvrdé konkurenci. Počítačové sítě se také staly místem, kde si mohou lidé vymýňovat názory na věci, které je zajímají. Různé konference nebo fóra (conference, forum, echo, newsgroup) se staly místy, kde na zajímavá témata diskutují lidé z celého světa!

POLITIKA A VIDEOHRY 2

Jinými slovy, cyberspace je nedozírný svět, nad kterým nemá zatím nikdo kontrolu. Je to svět bez viditelných hranic a o jeho možnostech se nám zatím ani nezdá. Je to svět, ve kterém neexistují státní hranice ani překážky v podobě fyzické vzdálenosti mezi dvěma subjekty. Myslete, že jsem najednou někým trochu jiným? Ale kdepak. Vzpomeňte na senátora Exxonu a podívejte se se mnou do Austrálie.

Klokani policie se tam už totiž vrhla právě na počítačové sítě. Nebudu se pouštět do detailů, protože nevím stoprocentně, do jaké míry mohou být mě informace zkrácené. Klade operace je, tak jako tak, pod rouškou policejního tajemství. Faktkem zůstává, že na sítích jsou nastroje policejní „hlídky“ (stejně tak jako radary na dálnici), které monitorují část dat, která sítí proudí. Je to asi to samé, jako kdyby se někdo napojil na „náhodné“ vybraných dvěstědesát telefonních linek a odposlouchával je. Pokud mluvící užije do telefonu sprosté slovo nebo obscénní výraz, dostane pokutu. Složenka přijde poštou. Ostatně v Německu už taková služba funguje. Jeden zaměstnanec Německé pošty odposlouchává rozhovory na erotických linkách. Odvážnost předávajících „informací“ nesmí překročit určitou věc, jinak jsou linky trestány, případně uzavírány. No, pěkně se nám to zosťuje.

VE HRÁČÍCH (část třetí)

„CO ZA TÍM VŠÍM VLASTNĚ VĚZÍ?“

Poslední dobou jsou tedy stále častěji slyšet hlasy, které se obávají, že se oficiální vlády poco křela ovládnout cyberspace. A právě díky celosvětovému síťi se tyto hlasy ozývají z celého světa. Zájem institucí na cyberspace je přitom více než paradoxní. Politici ho zatím tak neskrývají zanedbávali, že neuznali za vhodné ani vytvořit pro něj vlastní legislativu. Zdá se, jako kdyby se teď chytily za hlavu a chtěly to dohnat (že by si plánovali rozdělení cyberspace podobně jako v případě Antarktidy?). Patrně jedinou šancí, jak zamezit řádění v cyberspace, se zatím zdá vytvořit sdružení vytvořená uživateli, nebo provozovateli sítí, taková jako BBS Operators, nebo The Electronic Frontier Foundation. Pokud jejich „samospráva“ selže, můžeme si nechat zajít chuť na svobodnomyslný svět v cyberspace.

CO NA TO HERNÍ PRŮMYSL?

O tom, že softwarový průmysl je důležitou součástí ekonomiky celého světa, svědčí hned několik faktů, které bychom si měli říci dříve, než se posuneme dál. Jen tak, abychom věděli, na čem vlastně jsme. Předně, jako velmi dobrý příklad současného stavu věci mohou posloužit dvě největší firmy v Japonsku. Kdo myslíte, že to je? Tradičně banky? Automobilky? Jsou to Sega a Nintendo, dva výrobci počítačového software a hardware. Dovednáva byl filmový průmysl znám tím, že vydělává ohromné sumy peněz. Není byznys jako šoubyznys, říkalo se. Od minulého roku to už asi platit nebude, protože obchod s počítačovými hrami vydělá za rok 1994 jen ve Spojených státech o miliardu dolarů víc než veškerá filmová distribuce (pokud chcete znát přesná čísla, prolistujte starší Excalibury a najdete je v jednom z kaleidoskopů). Se současným trendem, vedoucím nezadržitelně ke globální computerizaci, se může velmi rychle stát, že diktátory ekonomiky přestanou být naftařské společnosti a zdravotnický průmysl. Cyberspace se dere vpřed a vydělává stále víc a víc peněz. A v této chvíli přicházejí zprávy o kontrolě části softwarového průmyslu. Znamy. Vraťme se teď zpět k samotným ratingům her a podívejme se na konkrétní ekonomické souvislosti a případné důsledky tohoto jevu.

V případě zavedení povinného ratingového systému (takového, o jakém jsme mluvili v souvislostech s BBOFC) budou nejhůře postiženy malé firmy. Zdlouhavě a nákladně procedury ratingových budou pro mnohé z nich ekonomicky neúnosné. Zatímco velcí distributoři nebudou mít problémy s placením veškerých povinných i méně povinných poplatků, situace nezavlivých společností bude na vážkách. Situace se nejvíce odrazí na výrobcích a distributorech shareware. Ti se často spoléhají jen na služnost uživatelů a jejich nižší poplatky. Paradoxně k tomu vlní situace velkých distributorů. Větší problémy budou mít giganti s mezinárodní působností, kteří budou nuceni her nechat testovat v různých regionech, čekat na výsledky a pak přepracovávat balení, případně některé části samotné hry. Vy-

hodu budou mít distributoři, omezující se na jeden region s jedním ratingovým systémem.

Vraťme se ale k shareware, které se s potenciálním zavedením povinných ratingů dostane do krize. Proč to odnese právě ono? Čím je tak nebezpečné? A nebo je to jen souhra okolností, napadne vás. Na tyto otázky vám dnes nikdo neodpoví (jedni proto, že nemají dostatek informací, druzí právě proto, že mají informací dostatek). Že by se jednalo o daňové úniky? Shareware sice není příliš kontrolovatelný z účetního hlediska, ale kdokoli o něm něco ví, je mu jasné, že zisky nejsou velké, spíš minimální. V čem může být zakopaný pes, je skutečnost, že sharewarový trh se prakticky nedá kontrolovat. S rozmachem cyberspace může nabrat na rozmachu a jeho zisky se mohou mnohonásobit. Jde tu spíš o peníze, o kontrolu trhu, případně likvidaci potenciálních konkurencí, dokud není dost silná, nebo o něco úplně jiného?

Finanční povinnosti ale nejsou jediným strašákem, který z povinného ratingu kouká. Je tu ještě něco daleko horšího a nebezpečnějšího. Čas.

S RŮSTEM VÝZNAMU CYBERSPACE SE OBJEVILA I NOVÁ PODOBA NOVINÁŘE : TAKZVANÝ „CYBERJOURNO“ NEBO „ELECTRONIC FREELANCE WRITER“.

Cas je v životě počítačové hry velmi důležitý. Zatímco film vydělává zhruba šest měsíců v kině, pak ještě několik let na videokazetách, a následně po desetiletí v televizích na celém světě; totální životnost hry se pohybuje od jednoho do pěti měsíců. Raritay jako Monkey Island 1 a 2, které najdete v londýnských megastorech i dnes, jsou výjimkou, která potvzuje pravidlo. Díky mezinárodním pirátským sítím, které někdy v určité lokalitě uveřejní hru dříve než legální distributoři, se tato, už tak krátká doba, stále snižuje. (U filmu se to zatím stalo jen jednou - bondovka „The Living Daylights“ s Timothy Daltonem se objevila na kazetách dříve než v kině, a to na celém světě. Naštěstí pro distributory filmu nebyl sešlých na kazetě dokonale, byl to jen jeden ze zkušebních sešlů, ale zase obsahoval scény, které nebyly ve verzi pro kině.) Riziko ukradení hry pro některou pirátskou BBS se zvyšuje geometrickou řadou ode dne zkompletování finální verze. Představa, že by taková verze musela trčet několik měsíců někde na úradě, je pro mnohé distributory noční můrou (a pro piráty pohádkou před spaním). Už teď mají softwaroví výrobci problémy s playtestery (zkušební hráči, hledající v nedokončené verzi hry chyby, které se pak programátoři většinou pokusí vyhladí), kteří jim kradou beta verze a dohazují je pirátským sítím.

Navic je tu ještě jeden problém. Jakékoliv reaktivní prodej určitého zboží by (více než pravděpodobně) měly dále uveřejnit následky (vycházejí z předpovědi australských ekonomů, kterým se zatím daří úspěšně bránit snahám schválit zákon, jenž by právě tohle všechno způsobil).

Nižší obrát i zisky lokálních obchodníků (snížení domácího produktu) a naopak rozvoj zahraničních (tedy platících daně někomo úplně jinému) zásilkových služeb (do té doby, než by následovalo zavedení přísné kontroly všech zásilek docházejících do země, což by nás dostalo tam, kde my jsme už byli). Paralelní instalace, ke kterému by pak došlo v situaci, kdy daný produkt je pro určitý region licencován, ale prakticky není k dostání, by podlomil stabilitu ekonomiky. Hráči by se dostali do situace, kdy si raději koupí „Doom 3“ v pouličním krámku na kraji města, místo aby čekali, až ho za tři měsíce dostane Virgin Megastore na hlavní třídě. Podobně jako i dvacátých letech v USA, v období prohibice, je nyní by se začal bujare rozvíjet černý trh. Otázkou je, zda by více profitovali ti, kteří by lokálně zakázané hry tajně dovožili, anebo ti, kteří by je tajně kopírovali a „crackovali“. V každém případě by se tak do rozporu se zákonem dostalo kvantum počítačových uživatelů, kteří by jinak byli zcela bezúhonní. Jejich jediným proheškem by při tom bylo, že chtěli mít právo na volbu. Ostatně případ prohibice není tak zcela zcestný. Tenkrát se jednalo o takovou trivialitu, jakou je alkohol, a podívejte se na film „Neuplatni“ nebo spoustu černobílých gangsterovek a uvidíte, jaké tráble s tím byly. Teď by se jednalo o takovou trivialitu, jakou jsou počítačové hry. Historie má velice vtipnou tendenci paralelně se opakovat.

NA ZÁVĚR

V úvodu tohoto článku jsem vám popsal své pocity z jedné velmi vydařené (amatérské) úrovně Doom. Celou atmosféru jsem vytvořil úmyslně. Nasadil jsem si stereo sluchátka, zatěmnil místnost, zvěštil hrací okna, a pak koncentroval svou mysl do virtuálního světa. Prostě jsem chtěl na chvíli uniknout z reality. V mém věku je mi dořáno, že kdykoliv chci, zase se do ní vrátím. Strach a napětí, které jsem během hry zažíval, jsem si uměle vytvořil. Efekt je úplně stejný, jako když se na horor z videopůjčoven nepodíváte odpodněle, ale odložíte ho na jedenáct hodin v noci. Dochází ke katarzi, kterou popisuje již Aristoteles v souvislosti s antickým divadlem. Když jsem tu úroveň dohrál, napadlo mne, jak by to asi musel vnímat šestiletý kluk? Jak se na to dívá svými očima plnými obrovské, klukovské fantazie, ve věku, kdy ještě pořádně neví, jak tenhle svět vlastně funguje, ve věku, kdy teprve poznává, co to všechno okolo něj vlastně je, co který člověk dělá a proč, co vyvolá jaké reakce? Když jsem odložil sluchátka a rozsvítil, oddychl jsem si. Pro mne to byl skvělý zážitek. V klidu jsem si mohl jít lehnout a nechat si zdát o něm hezkém. Mohl by to ten chlapec udělat taky?

KaT

Machiavelli the Prince

PC-CD

RECENZE

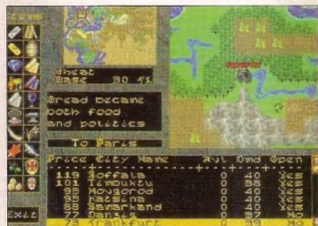
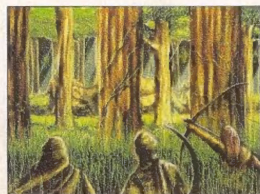
Vladimír Ponechala politika v životě nezajímala. Držel se spíše zásady, že kam vstoupí politik, sto let tráva neroste. Proč se tedy odhodlal a vsadil na politickou kariéru? Odpověď je jednoduchá. Na trh se dostala nová strategická hra Machiavelli the Prince.

V Přístavu Benátky se už týden hromadí nákladní námořní loď. Některé z nich jsou plné zlata a hildaj je těžčí ozbrojenčí, jiné zas ukrývají ve svém podpalubí vzácné koření, či předměty. Tady jsou v relativním bezpečí. Námořníci na lodích však vědí, že jen co opustí bezpečí přístavištního mola, sepsou se na ně piráti, kteří ctití bohatství kořisti. Nášť se loď povětšinou pluje ve skupinách, na kterých si odhodlaní a zákešní piráti skoro pokáždě vylámou zuby.

U mola zastavil černý kočár. Vezl majitele této loď, jeho jméno je Machiavelli. Přistoupil ke skupině lidí. Byli to kapitáni. Po krátké rozmluvě rozdál instrukce a po pár šťastnou cestu. Půl hodiny na to se na plachticích skončila večerní modlitba a najednou všechno ožilo. Loď začala jednat za druhou zvedat kotvy a odvádět se od mola, který je bezpečně vyprovodil ze zálivu. Machiavelli se ještě chvíli dívá za posledním masivním dřevěným kolem a vrátil se zpátky do kočáru. Spěchá. Musí ještě dneska navštívit v neodkladné záležitosti papeže a senátora.

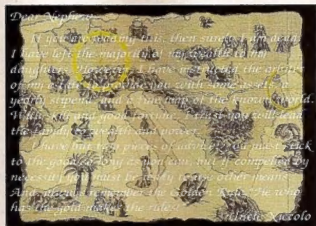
Daleko na moři, když se už Benátky ztratily v červánkách zapadajícího slunce, se loď začala formovat do skupin a každá se vydala svou cestou.

Dodnes vzniklo několik strategií pojednávajících o minulosti lidstva a držících se aspoň zčásti skutečnosti (Voyages of Discovery, Colonization). I tato hra se odehrává v minulosti, přesněji řečeno, ve čtrnáctém století, kdy politik Machiavelli skutečně žil. Hráč se ponoří do víru špinavé politiky a velkého obchodu. Hra se dá při troše dobré vůle rozdělit na dvě části. Na to, aby člověk mohl dělat vysokou politiku potřebuje kampaň a na kampaň peníze. Ty hráč může získat obchodováním. To je tedy první část. Druhá je politika sama o sobě.



Obchod

V hlavním menu si vyberete svůj rodinný erb, nastavíte si protihráče a určíte mapu, na které budete chtít hrát. Na začátku budete mít dvě menší kocky. Nemusíte však zůstat jenom u nich. Loděnice je vám plně k dispozici, stačí jenom přivádět nějaké peníze a můžete nechat postavit mnohem větší loď. Je zapotřebí však počítat s tím, že čím větší loď, tím menší rychlost, ale na druhou stranu objemnější prostor k přepravě. Nejlepší je však stavět skupiny lodí. Má to své výhody. Jednak se nemusíte obávat pirátů, loď také vydrží víc bouří a v případě, že se posádka jedné lodě nakazí morem, neztratíte přepravovaný náklad. Ale nevyužíváte jenom námořní dopravu. Na souši můžete zakládat karavany, které sice nepoběží tolik zboží co loď, ale ty zase nemají tu možnost se plavit po souši (většinou to tak je). Obchod probíhá systémem kup levnější a prodej draž. Svými přepravci budete pendlovat mezi městy a budete dbát na to, abyste co nejvíce vydělával. Musíte si však dávat dobrý pozor, abyste nenakupovali levně a neprodávali ještě levněji, i to se může stát. Sledujte proto ceny v jednotlivých městech. Obchod je založený na devatenácti artiklech: stříbro, zlato, diamanty, šperky, hedvábí, perly, slonovina, kůže, hřebíček, muskátový ořech, skořice, alkohol - grog, vlna, plát, sklo, železo, pšenice, ryby, stráž (těžká a lehká). Přitom platí, že jednotlivé zboží seženete na místech, kde se ve skutečnosti nachází dodnes. Tak třeba Benátky mají tržnici ve výrobě skla, v Londýně seženete železo, stříbro, v Egyptských městech nechybí slonovina a na dalším východě zase mají tolik koření, že nevědí co s ním. Po dobu hry je dobré dávat pozor na zprávy.



85 Machiavelli the Prince Historická strategie

Grafika 80 Hudba 75 Zvuk 65
Výrobce: Microprose, 1995
Minimum: 386 DX, 4 MB RAM, dS CD
Doporučeno: 486 SX, 4 MB RAM, dS CD
Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP, dS CD

Dozvíte se samé zajímavé novinky. Jako třeba, že papež je těžce nemocný, nebo Londýn zasáhl mor, nebo také, že byl popraven někdo z konkurence - hura, o jednoho méně! V jednotlivých městech si můžete postavit sklady a nakoupit do něj zboží. Má to své výhody i nevýhody. Jednak vám konkurence nemůže před nosem vykoupiť trh, ale na druhou stranu potřebujete větší obnos peněz a musíte dávat dobrý pozor, jestli jsou ve městě vojáci. Jinak se může stát, že se vašich drahocenných peněz zmocní piráti.

Politika

To je další část hry a právě ona dělá z Machiavelli the Prince to pravé ořechové. Člá politikácká kariéra se odehrává v Benátkách. Tady najdete několik budov, jejichž význam vám hned vysvětlím. V bazaru můžete nakupovat zboží do svých skladů. Do sálu cechů je za vaše vlastně vpašování option hry. Teď přijdou budovy, které přímo souvisí s politikou. V hospodě objevíte ty špinavější stránky jednání. Tady si totiž můžete uplatit lidi, kteří budou neboť promlouvát, nebo nicť majetek konkurence a nebo vraždit. Další legální možnosti je věž popularity. Můžete si totiž postavit sochu, uspořádat party, vrazit peníze do umění, postavit reprezentativní vůli nebo kostel pro církve (papež vám bude vděčný a není až tak špatný mít jeho podporu). Autoři nezapomněli ani na úplatky. Senátorů je deset a všichni mají ruce jako krtci a můžou říct, nejsou zrovna nejlevnější. Ale co to dělá, takový je život. Celá hra je vlastně založená na popularitě a prestiži. Čím větší prestiž a popularita, tím líp.

Závěrem

Hra má myšlenku a vysokou hratelnost. Grafika je pěkná a prokreslená do detailů. Jen škoda, že ve hře není víc animací a chybí úvodní intro. Hudba a zvukové efekty jsou nadprůměrné.

Závěrem jen dodám: další perfektní strategická hra na CD ROM.

x Vlapon

Manchester United - The Double

PC



Tomáš Smolik

Zhruba před rokem vydala firma Krisalis fotbalák s názvem Manchester United - Premier League Champions. Tím vlastně reagovala na vítězství jmenovaného klubu v nejvyšší anglické fotbalové soutěži. Hra to byla kvalitní, obsahovala spoustu novinek oproti jiným fotbalům, ale o nich se zmíním až za chvíli. Stejně tak měla i určité nedostatky. A co se nestalo, tedy spíše co se stalo, Manchester United uspěl i v anglickém poháru čili získal tzv. The Double. Chvilu to trvalo, ale nakonec stejná firma se asi rozhodla spojit příjmem (vydání nové hry) s užitečným (vylepšení nedostatků). No a výsledek je na světě Manchester United - The Double. První rozdíl je, že tentokrát jsem to hrál na Amize a teď na PC (ale Amiga verze se přibližuje). Na první pohled se od svého předchůdce příliš neliší a ani na ten druhý moc rozdíl nenajdete, ale na ten třetí již nějaké odlišnosti nalezete. Stejná zůstala liga a kluby, ale sestavy týmů jsou aktualizované. Pokud vás klasické soutěže omrzí, můžete si vy-



tvorit svoji vlastní - počet kol, bodů za vítězství atd. Jako minule si můžete zvolit kompletní sezónu s utkáními v lize, domácím poháru či evropských soutěžích. Zůstaly volby např. počasí, ale bohužel nepříbyla volba hrací doby. Prvním větším rozdílem je možnost nakupování či prodávání hráčů. S tím souvisí další dvě novinky. Nabízí se tím možnost fiktivní zvolený tým, což vám ale nedoporučuji, je to nuda, jen obchodujete s hráči, není zde možnost pozměnit sestavu či taktiku v poloase, objeví se jen konečný výsledek. Další vylepšení je již zajímavější. Každý hráč má určité vlastnosti, jejichž výše určuje jeho kvalitu (rychlost, setelba, práce s míčem) při zápase. Navíc má ještě jednu moderní vlastnost - cenu. V tomto ohledu se vyrovná i moji oblíbené hře Sensible World of Soccer. Další novinku zaregistrujete až



při hře. Oproti předešlému pohledu shora, je nový pohled 3D izometrický, zkrátka jako u FIFA Socceru. Neméně výraznou, i když zpočátku nemilou, zménou je způsob ovládání. Ovládání klávesnicí bylo velice prostomlé a výsledek nevalný, ale časem jsem si zvykl a docela to šlo, i když žádná sláva. Ačkoliv zde samozřejmě můžete nahrávat, střílet, hlavičkovat či dávat voleje, je zde jen jedna klávesa to vše umožňující. Počítat totiž sám pozná zda se hodí přihrávka, hlavička či střela a vy tak nemusíte mačkat čtyřicet kláves. Ale i tak to chce čas, než začnete střílet góly. Ani pak to ovšem nebude žádná legrace, poněvadž stejně jako minule je poněkud obtížnější, než je zvykem, vsítit vytožený gól.

Proto radši uvedu nějakou příjemnější novotu jako třeba pěkně udeřené lavičky náhradníků. To by bylo, co se rozdílů týče, zhruba vše. Ostatní věci změn nedozná. Což je více méně dobře. Všechny ty mnou oblíbené statistiky vstřelených gólů, zlutyh a červených karet a samozřejmě zpracovávaná zranění hráčů jsou i zde. Stejně tak i user-friendly systém taktik, jehož editovatelnost je úplně libovolná. Zůstala i jediná finta, použitelná při hře. Při penaltě přilisi nepřemýšlejte kam se trefit a kopněte doprostřed brány, úspěšnost je velice vysoká. Další chyba mě velice překvapila. Při akcích v pokutovém území se hra zpomaluje (testováno na 486), stejně jako u minulé „verze“ na Amize 500! Nesmím zapomenout na podstatnou novinku, kterou je editor, jenž mě minule chyběl. Můžete si vytvořit nové hráče či týmy stejně jako změnit ty staré. To je ale i tak trochu chyba či spíše cheat. Stačí vylepšit vlastnosti hráčů vašeho týmu na maximum a pak lehceji vítězit či hráče výhodně prodat a nakoupit nějaké hvězdy. Takže nakonec editor svůj účel neplní. A již se blížíme k cíli. Grafika je opět jen nic moc, zejména animace hráčů působí poněkud amatérsky. U Sensiblu jsou postavky ještě o kousek menší a přesto lépe proporcované. Alespoň trochu to zachraňuje digitalizované obrázky evropských hvězd. Hudba a zvuky bývají u fotbalů většinou věci vedlejší a snad proto ani zde nějak nevybočují. Takže suma sumárum velice dobré provedení fotbalu. Nebýt to jen vylepšená verze, dojem ze hry by byl lepší.

x Lewis

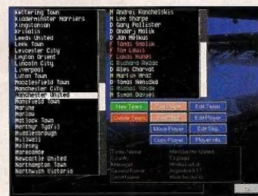
80 Manchester United - The Double Sport

Grafika: 80 Hudba: 68 Zvuk: 73

Výrobce: Krisalis, 1995

Minimum: PC 386, 4 MB RAM, mys

Testováno na: PC 486DLX40, 4 MB RAM, SB



Are You Afraid of the Dark?

- The Tale Of Orpheo's Curse

PC-CD

Horor. Slovo, které vyvolává asociace TV pořadů po 22 hodině a v neposledních případech vzpomínky na příběhy, ve kterých ožívaly mrtvolky, chodila strašidla a Karel Florian měl ve světle monitoru podivné zkroutěnou tvář.

Her, které se snaží navodit strašidelnou atmosféru, je mnoho. Poslední, na kterou si vzpomínám, je *7th Guest*, kterého mám právě teď rozehraného. Hraji ho dva dny a pomalu jsem zjistil, že i přes skutečnost, že disponuje super grafikou, je to neskonalé nudné. Proto jsem doufal, že se VIACOM vyvine záporům sedmého hosta a vytvoří pořádnou strašidelnou adventuru s báječnou atmosférou, kde budou člověku stát vlasy hrůzou na hlavě. Jestli se jim to podařilo, to se hned ukáže.

Na podzim roku 1928 hrál mág Orpheo své poslední představení. Stěží mu nepřál o v neúspěšnějším čísle - teleportačních boxech - zmizela jeho dcera a zároveň asistentka Elizabeth. Od té doby Orpheo nevystupuje a budova divadla je prázdná. Jen místní občané vyprávějí bajky o tom, že v čase půlnoci tam straší. Jednoho dne se, jako dívka jménem Terry a její starší bratr Alex vypraví ke opuštěnému divadlu. Čirou náhodou či spíše ze zvědavosti vejde dovnitř. Pusté divadlo působí strašidelným dojmem a tak není divu, že se vyděsí hned za dveří. Spadlá vasková hlava vypadá totiž jako skutečná. Hned nato však vyfane Orpheo a zajme vašeho bratra, aby ho využil k triku teleportačních boxů. Potřebuje i vás, ale naštěstí jste zachráněni ztrouchnivělou podlahou a propadáte se do nižšího podlaží budovy. Nyní je na vás, abyste našli bratra a prchli z budovy dřív, než vás Orpheo najde a oba pošle do boxů. Mnoho štěstí.

Každý člověk se bojí. Pokud někdo říká, že se nebojí, je nemocný člověk. Vzpomínám si, že když jsem hrál poprvé *DOOMA* se Sound Blasterem, v jedenáct hodin večer

a pokaždé, když se ozval zvuk z pozadí, mohl jsem vyskočit z kůže. Proto teď dám na atmosféru. Hra *AYAOTD* vůbec nemá atmosféru špatnou.

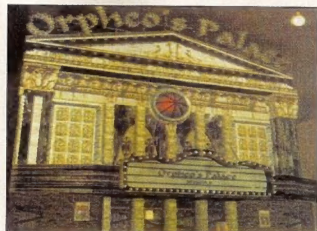
Umocňuje ji jak hudba a zvuky skřípajícího divadla, tak i Orpheo, který občas vykřikne jakýsi zoufalý skřek v tom smyslu, že nemáte šanci. Při procházení obrovského komplexu divadla občas narazíte na puzzle či logickou hádanku, kterou doprovází strašidelné mumláni a dábská grafika. Už samotná chůze divadlem působí poněkud strašidelným dojmem. Všechno je potměšile a zašlé, zvuky ozývající se z pozadí děsí vnitřní já a mrazí běhá po zádech. Součástí pochmurné atmosféry je hudba. A proto se u ní na chvíli pozastavím.

Když srovnám skladby sedmého hosta a *AYAOTD*, nebude mi činit velké potíže prohlásit za vítěze právě *AYAOTD*. Celou hrou se rozeznávají zvuky kvílelících houslí, které doprovázejí strašidelnou hudbu. Nevím, jak to mám přiblížit, ale ta hudba je opravdu strašidelná. V jedné místnosti, když mě Orpheus zamknul v jeho kanceláři a následně nato nechal dělat zmizet, dokonce nahodila pohřební téma s dokonale brutálně-akčně-smutečně-hororovou melodií. Při takovýchto příležitostech opravdu člověku běhá mraz po zádech.

Další lívi podíl na atmosféře má samotná budova divadla. Dko ví, jak za dva, tři roky vypadá opuštěný dům, dokáže si jistě představit, jak musí vypadat Orpheovo divadlo. Celý komplex je značně rozsáhlý. Programátoři nepochybně jedinou místnost, která je v divadle důležitá. V rozhlehlém sklepě se nachází kotelná, rozsáhlá elektroinstalace, čerpadla, motory od výťahů, v zákulisí je pak soustava lan ovládajících kulis, či oponu, v hale je pokladna, šatna, záchody, v patře lože, kanceláře a maskérny, šatny účinkujících a to celé pak protkáno soustavou chodů, jak takových, kterých je až dost, tak normálních. Navíc některé tajné chodby mají překvapivě ústí. Vzpomínám si, jak mě vcelku našťoval, když jsem v místnosti vlezl do jedné skříň, odemkl pomocí soustavy hlav a když jsem popolezl dál, ocitl jsem se v chodbě, odkud jsem před necelými čtvrthodinou odešel. Zámky tajných chodů jsou ovládané v převážně většině rebusy a hádankami, ale jsou i zámky ovládané některými předměty v místnosti. Treba ve výrobně vaskových figurín a masek, tam musíte vložit jedné masce modré a zelené oko do prázdných důlků, aby za rohem cinknul zámek odšupovací stěny. Podobné je to v případě zamčených dveří, kde musíte nalezenou bundu pověsit na věšák, který má tajné táhlo, které odemkne dveře a jste venku. Všechny tyto překážky zpestřují děj hry a příjemně osvěží nervy zmučené hrůzoplnou hudbou a prostředím.

A teď k tomu hlavnímu, totiž grafickému zpracování budovy.

Abych se přiznal, grafika mi nejvíce připomíná hru *MYST* svou dokonalou proporcovaností. Jednak že je v SVGA rozlišení a jednak svým skvělým prokreslením. Pravda je, že sklepení a zvláště pak kotelná s přilehlými prostorami mi lechce připomínala hru *LOST IN TIME*, totiž, že jde o jakési fotografie kombinované s videosekvencemi. Pokud totiž provedete jakoukoli důležitější událost, začne videosekvence, která je už ale ve VGA rozlišení. Sekvence jsou dobré, zvláště pak možnost je tzv. "vodvacknout", což se



u nervovějších hráčů hodí. Grafice lze vytknout jednu věc a tou je nedostatek animací. Ve hře se pohybujete po čtvercích (ostatně jako v *MYSTU*), ale pokud něco používáte, objeví se kratoulinní animace. Všechny přístřeje se pohybují také po čtvercích, čili je to jako nějaký prastarý dungeon. Zatímco třeba v *LOST EDENU* jste se pohybovali po vypočítaných drahách ve velmi kvalitních animacích, tady se prostě lidé také pohybují, ale strašlivě trhaně, takže to budí dojem obrázků statických. Tato skutečnost nikterak neovlivňuje, protože grafika jako taková je nádherná a nějaký ten nedostatek animací ji nemůže rozbít. Asi poslední složkou atmosféry je zvuk. A když už Orpheo a hudbu máme dobrou, proč by nemohl být dobrý zvuk? Je velmi kvalitní. Dabing hlavních aktérů je dobrý, ale na český Barrandov to nemá. Všechny postavy, jak už to u dědečkových her bývá, jsou dabovány, a tak ani nepřekvapí Orpheo, který neustále v každé místnosti vykřikuje nesmyslná hesla, že naděje na útek je mizivá, a že nemáte šanci. Po vstupu do místnosti se ozve svým taktickým a přesně vypočítaným: Áááh, tady jsi. A co tvůj bratr, jak se asi má?.. což mě strašně deptalo a hrozně jsem si přál Orpheu ukřiknout vlastním rukama. Když už mluvíme o dabingu, nemůžu se nezmínit o tom, že i méně anglicky mluvící hráči budou dobře rozumět, protože angličtina je perfektně srozumitelná (narozdíl od *The 7th Guest*). Titulky bohužel ve hře chybí, ale říká, budete rozumět perfektně.

No a teď hrátelnost. Já nerad píšu o hrátelnosti, protože každý má svá kritéria, ale tady to prostě musím napsat - tahle hra je výborná! Chytně vás svou dokonalou proporcovaností, atmosférou, hudbou a vším, co v ní je. Jestli se jenom trochu rádi pohybujete, měli byste si ji koupit. Je to hororová adventura, jak má být.

✕ Roger T.

87 Are You Afraid of the Dark? Adventura

Výrobce: Viacom, 1994

Minimum: 386 SX/33, 4 MB RAM, 512 KB SVGA, ss CD

Doporučené: 486 DX/50, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, ds CD

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, SB

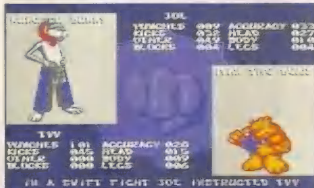


Brutal: Paws of Fury

■ AMIGA, CD32, PC, PC-CD

„Nemám rád, když se dva lidé mlátí mezi sebou. Ale když se perou dvě zvířata a ještě jsou za to placení, to už je vrchol!“ povzdchl si **Josef Komárek**.

I bojová hra může být veselá. Programátoři Gameteku stvořili hru, v níž nevidíme ani kapku životodárné tekutiny (alkoholický sklamu - rum to není), ani zptřeštěné kosti. I když to má tohle dílko v názvu, není tak brutální, jak by se mohlo zdát.



Nájemné zvíře

Ať si říká kdo chce co chce, bojovka se zvířaty tu určitě ještě nebyla. V celé své kráse tu nastupují nejružnější zvířecí druhy, aby se utkali o vaši přízeň. Vybrat si můžete z následujících bojovníků:

Kung Fu Bunny - králík, mistr kung-fu, výborný gymnasta;

Tai Cheetah - gepard, velice mrštná potvora;

Kendo Coyote - kojot, výborný ve stylu „kenjutsu“;

Rhei Rat - krysa, malý, ale silný thajský boxer;

Prince Leon the Lion - lev, trpí samoluvou, celkem dobrý bojovník;

Foxy Roxi, vlastním jménem **Indrah Prashmet** - liška, od útlého dětství vychovávaná v blíže nespecifikovaném tibetském klášteře, nyní úspěšná politička;

Ivan Bear - medvěd, pravý sibiřský med. Kvůli své velké hmotnosti je poněkud neohrabaný, asi nejslabší charakter;

The Pantha - panter, shaoilinský mnich, nebezpečný;

Psycho Kitty - kočka, nezdolná kočič bojovnice;

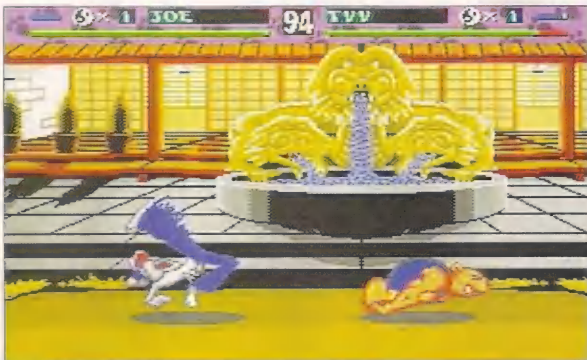
Chung Poe - bobr (asi), moudrý, není nejšlísňější, ale ví jak na to.

Dalšími nemilumilovnými živočichy jsou **Karate Croc** a **Dali Lama**, ale ti se vyskytují až v posledních kolech. Zde si nemohu odpustit kritiku vůči autům, kteří z neznámých důvodů do verze pro Amigu nezadali poslední dva jmenované - kočku a bobra (asi).

V manuálu píšou, že tyto bojovníci na poslední chvíli odřekli svou účast v amiga-verzi, což jím asi nikdo nezbatí. Pokud jím snad bylo lito jedné disky navy (hra má nyní pouhé dvě disky), tak prosím. Ale určitě to přispělo ke snížení celkové zábavy a hráčům se tahle „tržní“ politika Gameteku moc líbit nebude.

Bojové zvíře

Boj může probíhat dvěma způsoby. Buď nasadíte soubor proti kamarádovi, který je, stejně jako v mnoha podobných hrách, nejzábavnější (myslím ten soubor, ne kamarád). Skvěle si tu navicíte všechny speciální pohyby (každé zvíře jich má několik), dokonce se seznámíte se všemi účastníky a proklepnete si všech deset scénérií. Hlavní náplní hry je samozřejmě turnaj. Vaším cílem je probjovat se až k velikému



Dali Lámovi porazit jej. Už od začátku to není nic lehkého. Naštěstí vaši protivníci nemají stejné vlastnosti jako drsníci v Mortal Kombatu 2, tli používají převážně standardní hmaty a kopy a speciálními pohyby a kouzly raději setří. Ale ani přesto to není žádná procházka růžovým sadem a řádně se zapotíte.

Nakreslené zvíře

Ke grafice nemám žádné výhrady. Autoři ji kreslili v komiksovém stylu a zvířena je více než roztomilá. Jediný, kdo si není moc podobný, je kung-fu králík.

86

Brutal: Paws of Fury
Vyrobce: Gametek, 1995
Distributor: Gametek

Minimum: Amiga, 1 MB RAM
Doporučeno: Amiga, 1 MB RAM, 2x FDD, joystick

Testováno na: Amiga 1200, 2x FDD, 2x joystick

Podívali-li se na jeho vyobrazení na krabici a srovnálo ho s jeho herním zjevem, zjistíte, že místo milého chlupáčka na vás otevře tlamu tvrdý bojovník s úsměvem uvádajícím dozadu. A když jsem si poprvé vybral jako svou „postavu“ sylla, až v ringu jsem poznal jeho pravou totožnost - byl to gepard. Ale jinak je vše O.K. Autoři rovněž nijak neodflákli animaci. Každé zvíře vypadá jinak (což je celkem logické), každé má jiné základní a pochopitelně i speciální údery. Back-



roundy za „bojovníky“ jsou pěkně nakreslené a některé obsahují i různé animace, jako třeba tekoucí vodu, letní bouřku a jiné srandíčky. Je tu i pár animací pro případ, že by si bojující strany daly pauzu a chvíli odpočívali, ale to už se nechte překvapit.

Zukové zvíře

Rozdílnosti charakterů je zákonitě dána i rozdílnost ve hlasích. Různé skřeky a výkřiky jsou dobře nasamplované, ale poněkud mě zarazilo jejich rozdělení. Mám dojem, že Foxy Roxi si vyměnila hlasivky v Médou Ivanem a ten je poslal dál ke lvo-vi. Sice to trochu nesedí, ale hra je hra a v zápalu boje se o to stejně nebudu nic dojmout. O hudbu se na Amize stará pouze jeden motiv ve dvou provedeních. U hlavního menu hraje pomalejší skladba, při boji zase rychlejší, dynamická a rytmická, která se dobře poslouchá a dobře se při ní bojuje. Ale na dnešní poměry je to hodně málo.

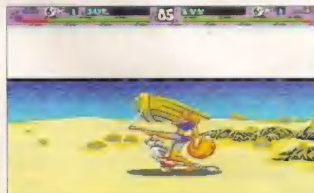
Celkové zvíře

Zvířatům od Gameteku se povedl husarský kousek - skloubili brutalitu s nevinnou grafikou, úplně vypustili krev (z králíka) a výsledkem je veselá bojová hra, kterou ELSPA



doporučuje všem věkovým kategoriím, tedy zvířatům od tří do osmácti let a výš. A protože je to další skvělá bojová hra, doporučuji vám ji i já.

✖ **zvíře Joe**



Ultimate Soccer Manager

■ AMIGA 1200

RECEENZE

Josef Komárek seděl v rohu redakce a tiše narál: „Jak jsem jen mohl být tak slepý?“ Vzhledem k jeho brýlím se to zdálo být v pořádku. „Jak jsem mohl dát Super League Manageru 82 %? To už normální nebylo. „Jak se mi mohla líbit tak nudná hra, když je tu něco mnohem lepšího?! Musím to hned napravit!“

Nová hra od nekorunovaných králů strategie Impressions je pravděpodobně nejlepším současným fotbalovým manažerem pro AGA Amigy. V anglické verzi můžete trénovat jakékoliv mužstvo od Premier League až po nižší divizi, ve verzi německé (ta se jmenuje „Der Meister“) mančafy první a druhé bundesligy nebo třeba jiho-východní divize. Celkem hra zahrnuje 108 existujících fotbalových družstev, což se hned tak nevidí. Navíc si můžete úplně všechny týmy a jejich trenéry nadiktovat k obrazu svému a zhotovit si třeba pražský přebor.

Více interakce

Zatímco v SLM jste pořád jen seděli v kanceláři a čas trávil odpovídáním na dotazy vlezlých fanoušků a rozesiláním suvenýrů, Ultimate Soccer Manager nabízí mnohem víc! Hlavní obrazovku tvoří pohled na váš domovský stadion a jeho nejbližší okolí, po němž se můžete zcela volně pohybovat. Klubových záležitostí netrávíte celý týden, ale pouze sobotu nebo středu. Zdá-li se vám toto pořadí jaksi podivné, asi ještě nevíte, že v USM začíná fotbalový týden vždy v sobotu a končí v pátek a ve středu se občas hraje různá utkání poháru UEFA, Ligy mistrů a Poháru vítězů pohárů. Ve vaší fotbalové vesnici se mimo stadionu nachází

výplaty pro trenéry a hráče. Legálních způsobů, jak přilít ke slušnému majetku, je několik. Nejdůležitějším a také nejstabilnějším druhem příjmů jsou zisky ze sponzorských aktivit místních firem, které si u vás zadávají reklamy na billboardy a svou roli zde hraje i tzv. generální sponzor, jehož logo budou vaši hráči nosit na dresech. Další možnosti jsou zisky z klubových obchodů, také si můžete zajít do banky pro úvěr. Pokud si jste hodně jisti formou svého týmu, můžete



89 Ultimate Soccer Manager Sportovní strategie

Grafika 88 Hudba 71 Zvuk 86

Výrobce: Impressions, 1995

Minimum: Amiga 1200

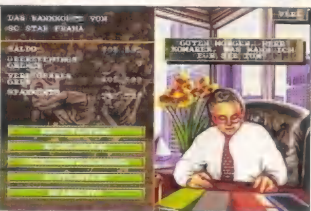
Doporučeno: Amiga 1200, HDD

Testováno na: Amiga 1200, 2xHDD

zavolat do sázkové kanceláře a vsadit si na výhru, remízu či prohru (ale pozor - není to zrovna nejlegálnější!). Další možnosti jsou...

Podvodý

Ne, zde se skutečně nejedná o klasické cheaty. Při hře můžete sklouznout i do černého podsvětí, kde kriminální živly kují své plány. Můžete zkusit podplatit rozhodčího, aby nenapadně „naklonil“ hrací plochu směrem k soupeřově brance, nebo rovnou kontaktovat některého z hráčů či dokonce manažera týmu, se kterým budete hrát příští zápas. „.... tak dobře, příští zápas prohrajeme.“ Naštěstí jdou tyto plány uskutečnit jen v případě, že si v počátečním setupu nastavíte položku „podvodný“ na ON. Ale nikomu bych to neradil, protože místní novináři jsou velice čiperní a hned je z toho aféra. Následuje vysoká pokuta, vy-



hazov z pověry a nikde jinde vás potom nepojmou. Takže tady ne, přátelé!

Modernizace

Narozdí od SLM v fanoušci týdně nezavazují desítkami dopisů a žádostí, ale píšou do novin do rubriky Příteletu („... gratuluji manažerovi týmu XY k jeho skvělé práci, letos určitě získáte titul!“). V kanceláři máte samozřejmě k dispozici telefon, ale většinou se dorozumíváte přes multifax. Teba zavolat manažerovi nějakého týmu a dohodnete přátelské ut-



kání, necháte si vyjet listinu hráčů na přestup atd. Máte tu i televizi s telextextem, který vám přináší výsledky všech fotbalových soutěží včetně pohárů, tabulky nejužitečnějších hráčů a nejlepších střelců.

Vzhled

Nyní něco k technickému zpracování. Grafika je výborná, pěkný je už úvodní obrázek. Veškeré obrazy jsou samozřejmě v 256 barvách a je to znát. Hudba je dobrá, ale k fotbalu se příliš nehodí a tak dává přednost zvukům. Při nastupování k zápasu fandové povzdují své oblíbené a vypiskají tým hostující. Zpracování akční části, tedy samotných zápasů, bych přirovnal k jedné čtvrtině Sensible Socceru. Celé hřiště zabírá levou polovinu obrazovky a navzdory tomu to malému měřítku pěkně vidíte veškeré akce. Na polovině pravé je umístěn informační panel se skóre-tabulí, hráčům můžete přiřazovat různé úkoly, jako „osobku“, vysunout se na hrot útoku atp. Rovněž si můžete vyvolat údaje o okamžité formě a výkonu.

Verdict

Ultimate Soccer Manager má velké ambice stát se jednou z nejlepších her na Amigu. Má vše, co k tomu potřebuje: skvělé zpracování, výbornou atmosféru a díky úplné volnosti pohybu si užijete plno zábavy. Nemáte-li v těchto horkých letních měsících co hrát (v létě je vždycky málo her), zkusíte tento titul. Určitě vám vydrží minimálně do podzimu.

✖ Joe



i tréninkové hřiště, banka, sídlo předsedy klubu, kancelář manažera (čili vaše) a různé klubové obchody, bary a restaurace.

Penízky, penízky...

Před startem hry vám program nabídne vstupní kapitál, jehož hodnota se pohybuje od několika set tisíc až po pár milionů v národině méně (záleží na verzi). Tyto prostředky musíte chytré použít na výstavbu nových obchodů pro fotbalové fanoušky a zlepšování stadionu. Začínáte-li například jen se třemi tribunami a na severu je jen zelený kopeček, bude dobré postavit zde trávěnou čtvrtinu a ty ostatní postupně modernizovat. Peníze budete potřebovat i na

Diggers

PC, AMIGA

Michal Franek kopal, kopal a kopal, až našel drahokam. Ten prodal a kopal, kopal a kopal...

V podzemí se nachází takové množství pokladů, že si to obyčejný smrtelník ani nedokáže představit. Hroty safíru, zlata, diamanty, rubíny a dalších, nám ještě neznámých drahokamů, se povalují v podzem-



ních slujích. Krásná to představa, že? Jen se sehnout a nabrat si kolik umíte. Ono to ale není zas tak jednoduché. Nedivte se, já to musím vědět, hrál jsem totiž Diggers. Hra je podobná světově známé logické hře Lemmings. Také ovládáte mrňavoučké postavky s poměrně malou inteligencí, jejíž nedostatek vám v průběhu hry bude přidělavat starosti. Pravda, Diggers jsou poněkud inteligentnější než Lemmings, ale také to nepřehánějí. Co, ale přehánějí, je láska k pokladům. Za hroudu zlata by dali i život, a často tak i učiní. Sice ne dobrovolně, ale přece.

Na počátku hry máte možnost vybrat si jednu ze čtyř ras, které se liší v různých vlastnostech (dřích, síla, zdraví, vytrvalost apod.). Do každé mise, v níž musíte

natéžit daný počet zlata dříve než váš protivník, jdete s pěti panáčky. Ty bud postupně ztrácíte, a nebo je nezátečte, to už záleží na vašem hráčském umění. Ovládáte každého zvlášť, bud kliknutím na ikonku s jeho číslem, nebo na jeho postavku. Při zmačknutí pravého tlačítka myši se objeví malý ovládací panelík, na kterém si vybíráte z několika typů úkonů. Jsou to: kopání, chůze, běh, sebrání či položení věcí, teleport zpět k základně a jiné. Každý panáček je schopen unést věci jen o dané váze, takže když je „plný“ můžete ho teleportovat k základně, znázorněné ma-

60 Diggers Strategie

Grafika 48 Hudba 69 Zvuk 65

Vyrobce: Millennium Interactive, 1994

Podávky: 286, 1 MB RAM, HDD

Testováno na: 386 SX/25 MHz, 4 MB RAM, SB

lým kovovým domečkem, v níž vyřezávané poklady můžete prodat a získat tím finance, bud na nakoupení



speciálního vybavení (lékárníčka, výtah, most, koleje, vozíky a podobné nesmysly), nebo si je můžete utěšit a tak se přiblížit k množství zlata, požadovanému na dokončení mise. Při kopání šachet můžete narazit nejen na poklady, ale také na přirozené obyvatele podzemí (duch či kostlivec) a na nepřátelské horníky, těžící pro konkurenci. Při setkání s takovými potvarami začne boj, v němž se uplatní jak síla panáčků tak jejich nynější kondice. Když je jeden z bojovníků horníků zraněn natolik, že se mu to zdá nebezpečné, dá se na zbýšlý útek. Často se ale stává, že to nestihne a zemře. Cloučící, kteří nemají žádné instrukce, se nudí, někdy meditují a podobně. Když se však nudí

dlouho, vymyslí si instrukce sami, a to natolik nesmyslné, jako je například kopání vlastní svíslé šachty, která vám naruší váš podzemní systém, nebo se rozhodnou popovídat si s kolemjdoucím duchem, a to za naruší jejich další plány do života, jelikož zemře.

Co se grafiky týče, je slušná, ale hodně jednoduchá. Pozadu však zůstávají animace panáčků, mají totiž velmi málo pohybových fází, a tak jsou některé pohyby nepěkně trhavé.

Jediná nevýhoda této hry je ovšem ta, že brzy omrzí, jelikož v dalších misích není nic nového.

x Mrkvoslav Pytlík



Soccer Superstars

PC-CD, PC, AMIGA

Svatopluk Švec

Kdysi dávno stačila na hru jedna disketa. Poté byly ty lepsi na dvou až třech, potom na pěti - šesti a korunu všemu nasadil příchod CD-ROM disků s kapacitou srovnatelnou se 451 (pro puntíkáře - 451,38) disketami 1,44 MB. Na tomto médiu se mohou tvůrci her opravdu vyžít a některé hry podle toho také vypadají - viz Lost Eden. Na druhou stranu samozřejmě existuje také druhá skupina těchto her, které zdaleka kapacitu CDROM disku nevyužijí a tak alespoň zbytek místa vyplní soundtraky (doprovodná hudba), které jsou přehrávány přímo přes zvukovou kartu do reproduktorů, tedy bez účasti procesoru a samozřejmě v CD kvalitě. Pokud je hra dobrá, nevyužití kapacita moc neovadí, ovšem v případě hry Soccer Superstar ani pěkné soundtraky nevyplní celkový dojem ze hry, jejíž autoři snad chtěli udělat něco na způsob FIFA Soccer, jenže se jim to vůbec, ale vůbec nepodařilo.



Jediné, co stojí za to vidět (spíše slyšet), je bohužel jen zmiňovaný hudební doprovod. Dvě musím (a jediném místě recenze) autoři pochválit, hudba je pěkná na poslech a tematicky zapadá do hry o fotbal. Nyní k tomu ostatnímu. Už úvodní menu vypadají graficky dost chudě, co se týče vobej, jsou více méně shodné s FIFA Soccerem. Můžete hrát buď přátelské utkání nebo šampionát, vybrat si hráče a pak začne vlastní utkání a současně nejslabší stránka hry. K vlastní hře mám dvě hlavní výhrady. Poprvé: pohled na hřiště je jen ze strany, což by se snad mohlo odpuště, kdyby nechybělo to hlavní, hrátelnost, která je přibližně desítkrát horší, než u FIFA. Podruhé: hráči podle spíše toho, co je má představa, je vyvedeno

30 Soccer Superstars Fotbal

Grafika 40 Hudba 90 Zvuk 30

Vyrobce: FLAIR Software, 1995

Testováno na: 486DX, 16 CD, 4 MB RAM, 1 MB VESA.

Podávky: 386SX, 1 MB EMS, CD, VGA.

v takové grafické podobě, že Vám je těch různobarevných smůh až líto. Jen namátkou dále jmenuji pár drobnějších vad: hráči, kteří nejsou právě u míče, se snad ani nepohybují, nechodí si pro míč v případě nahrávky, takže dostat se vůbec do útoku je otázka spíše pro filozofy, rozdíl mezi střelbou a nahrávkou je neznatelný, soupeř Vás obere o míč v devíti případech z deseti, a to i v případě, že klikáte jako blázen (a ten už nějak kliká!) no, prostě bomba. Jedi-

ným plusem je snad možnost hry dvou hráčů, kdy hráč číslu dvě hraje joystickem. A propos, málem bych zapomněl na zvukový doprovod. I zde se autoři snažili a nabízejí pár krátkých zvuků z fotbalového zápasu (natočeni někde hluboko pod tribunou), které se střídají tak dokonale,



že by z toho po chvíli zešlehl i neobčitel. Soccer Superstars pro výše uvedené charakteristiky doporučuji jen skáliním fandám fotbalu, kteří si navíc chtějí pouze poslechnout pár (tedy dva) dobré soundtraky z fotbalového tematicky (nikoli zahrát fotbal na počítači), ostatním radím stručně: ruce pryč, raději šetřete na Wing Commanderu III.

Od určité doby nepřítel fotbalu

x Wotan

Granddad

■ ATARI ST

RECENZE

Náš spolupracovník Josef Komárek byl zákeřně polapen anglickými novináři, aby jim prozradil něco o titulu Grandad. Po dlouhém přemlouvání a několika stolibrových bankovkách se rozhovor nakonec uskutečnil.

„Ahoj! Já jsem Andy. Vítejte u dalšího pokračování Spatného vilvu. Dnes je recenzi dne hra Grandad. Tady naproti mně sedí Joe, který hru testoval pro jakýsi český časopis s názvem Excalibur nebo tak nějak. Well, pověz nám o co jde.“

Joe: „Grandad je veselá anglická adventura. Hlavním hrdinou je starý dědek, který je, vzhledem k věku, značně zapomnětlivý. Nikdy si nepamatuje co je za den, kde je a občas ani kdo je, ha ha ha. Jeho specialitou je zlovýsk ukládat své věci na zvláštní místa, aby je nikdo jiný nenašel. Problém je v tom, že to sám za chvíli zapomene.“

Andy: „Aha, to může být zábavné. Je v této hře hodně humoru?“

Joe: „Musím předeslat, že je tu mnoho slangových výrazů, takže kdo neumí dobe anglicky, ten asi nebude moc rozumět. Ve hře je plno veselých situací, třeba když děda vyměňuje pojistky a zapomene vypnout proud, tak se samozřejmě uškvábí. Nebo ta scénka na zahradě se sousedovic klukem, z té mám dokonce obrázek. Klukovi spadne přes zed balónek a on slušně poprosí, zda by jej mohl dostat zpět. Když

mu ho dáte, kluk místo poděkování prones: Moje maminka říká, že smrdí jak chcanky! A zdrhne. Ležší je poslat ho do... tohle je pořad pro děti? Aha, tak ho pošlete do háje, kluk s pláčem uteče k mamince a vám zůstane jeho tenisák, který se bude dobře hodit.“

Andy: „Checheche, no fajn. Jaká je vlastně zápletka hry?“

Joe: „Je babi léto a děda ve vzduchu ucítí, že se už blíží podzim a začne se shánět po své pletené vestě. Bohužel je to jedna z těch věcí, které si uloží na neznámé bezpečné místo. A tak dědek jezdí po domě na svém elektrickém kolečkovém křesle a pátrá po ní. Když hru hrajete, musíte dát pozor, aby se vám úplně nevybila baterie, jinak jste nahraní.“

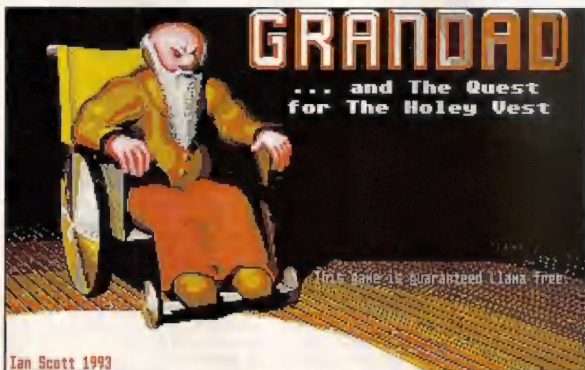
Andy: „Vypadá to, že tu máme jednu z nejoriginálnějších adventur na ST. Jak je hra zpracovaná?“

Joe: „Byla naprogramována v jazyce STOS 2.6, což je vlastně ST-verze jazyka AMOS pro Amigu. Postavičku dědku na vozíčku ovládáte buď kurzorovými šipkami nebo joystickem, mezeríkem či střílbovou aktivujete menu s několika položkami: prozkoumejte, vezmi, použij, invertář a nahraň / uložení pozice. Takže ovládání je celkem jednoduché a hra se skvěle hraje. Jen mi vadí, že na začátku je to vlastně jen hledání klíčů k dalším dveřím.“

Andy: „Jak je to s grafikou?“



Nedotýkejte se pojistek pod proudem!



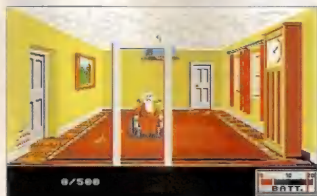
Ian Scott 1993

To je on - dědek!

14 excalibur



Neodolatelná knihovna, že?



Předsíní domu je velice útulná.

by se to dalo považovat spíš za zvuk. Moc dalších zvuků tu není a když se přece jen něco z reproduktoru line, je to jen soundcípová smíchanice různých tónů.“

Andy: „Tak to si teď autora moc nepotěší. Jak bys hodnotil hru jako celek?“

Joe: „Skvěle zábavná adventura, kterou by měl mít doma každý Štětkáč, pro což hovoří i to, že je to shareware. Určitě na nějaký čas vydrží. Zahrá si ji může každý, ale vzhledem k množství slangových a sprostých výrazů ji doporučuji hráčům od puberty výše. Proslýchá se, že autor připravuje další pokračování a mělo by to být lepší a originálnější než tohle. Takže se nechám překvapit.“

Andy: „Díky za rozhovor, Joe.“

Joe: „Nemáš zač. Ahoj!“

✕ Joe

70 Grandad Adventura

Grafika 75 Hudba 10 Zvuk 10

Výrobce: Grandsoft, 1993

Shareware - registrace 10 GBP

Minimum: Atari ST, 512 kB RAM

Doporučeno: Atari ST, 1 MB RAM

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM



Neotravuj a vypaďni, skřekul

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, cz návod

486 SX - 33 MHz / VL BUS 25.900,-
 486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 26.710,-
 486 DX4 - 100 MHz / PCI 29.240,-
 PENTIUM - 75 MHz / PCI 8 MB RAM.. 39.700,-
 PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM.. 43.100,-



Pro členy GWC
 u firmy ProCA
 5% sleva.



15" monitor + 3.800,-
 HD 540 MB + 500,-
 HD 850 MB + 1.500,-
 HD 1,2 GB + 4.800,-

CD-ROM UMAX double speed + 3.200,-
 CD-ROM Mitsumi quattro speed + 5.200,-
 zvuková karta 16-bit + 1.800,-
 MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 + 1.990,-

**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
 NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ ČENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81

BRNO: PROSEK elektronický, Podvážka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 31 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o., Hýbešova 42, Tel: 05/43 32 12 88, Fax: 05/43 31 12 34

BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax: 0622/24 110 **DĚČÍN:** DaCo Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax: 0412/221 13, 266 41

HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax: 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613

KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 6, Tel / Fax: 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlýnská 15, Tel / Fax: 0416/61 70

LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax: 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax: 0326/270 87

OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21

PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PREROV:** TILL CONSULT, Cechova 29, Tel: 0641/201 915-7, Fax: 0641/201 918

TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax: 0417/455 65, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax: 0436/218 89

ZLÍN: TILL CONSULT, Tr. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI S PRODEJCI



Excalibur

od čísla 50

148 a více stran

Měsíčník

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

1 skvěle tlus

za cenu 3 sr

36 + 30 + 19,90 =

Předplatné:

Pokud si předplatíte Excalibur na celý rok, získáte CD zdarma! Stačí, když na složenku typu C napíšete adresáta: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a na zadní stranu do Zprávy pro příjemce napište: Předplatné Excalibur, cover CD zdarma. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném na tel. čísle 02/667 123 15 od 9 do 15 hod. Celoroční předplatné stojí 900 Kč.

Celoroční předplatné doporučené stojí 1 140 Kč.

*) Excalibur 50: 148 stran + vyjímate

stý měsíčník

měšných časopisů!

75 Kč *)

Srovnávací tabulka časopisů s rozsahem nad 100 stran

	Excalibur 50	Excalibur 50 CD	PC Format 43 CD	Edge 21	PC Zone 28 CD
počet stran	148	148	172	108	124
redakční strany	asi 128	asi 128	105	78	94
inzerční strany	asi 20	asi 20	67	30	30
prodejní cena	75 Kč	150 Kč	4,99 £	3,50 £	3,99 £

elné překvapení. Cena 75 Kč, včetně CD 150 Kč.

WHIZZ

PC-CD, AMIGA

Hned na úvod předesílám, že Svatopluk Svec není velkým přítelem plošinovek. Myslím, že pokud ho matka vidí u monitoru, jak přeskákuje z místa na místo s malou postavíčkou, má docela pravdu, když říká: „to snad není možné, on už si zase hraje s paňdulkama“.

Ovšem poté, co mám doma Whizze, konstatuji, že na mě tato uštěpačná slova nemají vůbec žádný účinek a ani trochu se při svých



25 letch nestydím za to, že vypadám spíše na deset. Vysvětlení je nabídnuto: WHIZZ je totiž po dlouhé době jedna z mála plošinovek na PC, která vypadá stejně dobře jako plošinovky na Amize. Příběh hry je jednoduchý, dozvíme se ho hned z intro sekvence: Byl jednou jeden králiček jménem WHIZZ, který cestoval balonem po světě. Tu ho počal pronásledovat okřivlý tchoř (aspoň mi jako tchoř ten tvor připadal), pravděpodobně proto, že ho chtěl spořádat k snídani. Při té největší honičce vytáhl pušku a zničil králíkův balon, který rychle začal ztrácet výšku. Jak tak náš hrdina, šedomodrý plýšový králí-

ček, padá do hlubin, ocitne se v neznámém světě a nezbyvá mu nic jiného, než najít cestu ven přes všechna úskalí, která mu tento podivný svět připraví. To bychom měli uveřejnit do problematiky a nyní ke hře samotné. Ta se od svých kolegů liší hlavně grafikou, podobnou jako v UFO - Enemy Unknown, tedy pohled „shora ze strany“ scrolující do všech stran, a pak hrou v podobě soundtracku ke každému kolu, která do vlastní hry proniká z CD disku. WHIZZ má celkem 9 kol, ve kterých se střídají čtyři typy světů: Grassy lands (tráva), Gamble land (stolní hry), Sandy shores (moře a písčité pláže) a Snowy peaks (zasněžené vrcholky hor). Každé další kolo vám přinese nové typy hříček sloužících k překonání překážky dalšího postupu ve hře, např. pro vysunutí mostu přes propast. V těchto částech hry se WHIZZ bude vystřelovat z kanónu, jezdit na surfu a v ponore nebo skákat s koněm přes překážky a mnoho další legrace. Aby nebyla tak jednoduchá, je zde neúprosný čas, po jehož vypršení čeká králík jistě nemilá věc - ztráta jednoho života. Stejně tak si musí dávat pozor na různá stvoření, která ho při

80 WHIZZ 3D plošinovka

Vyrobce: PLAIN Software, 1994
Minimum: 386, CD, 4 MB RAM
Testováno na: 486 DX4/100, ts CD, 4 MB RAM

chození otravují. Na ty má ale i malý králíček svoje vybavení. Dokáže se rychle zatocit a zamotat jim hlavu tak, že z nich zůstane buď muchomůrka (tu nesbírejte, ubere energii) nebo srdíčko, které energii přidá. Ve hře jde také o body, za něž může WHIZZ dostat další život. Stačí buď dojet na konec kola - k balonu - před limitem, nebo sbírat paprsky a vystřelovat rakety. Po technické stránce mohu prohlásit, že na mě působil skvěle tzv. parallax scrolling, metoda, kdy je jakoby



hluboko pod hrací plochou další obraz, např. moře s ostrovy v Grassy lands nebo figurky a karty v Gamble land a oba obrazy se posouvají různou rychlostí, což vyvolává dokonalý prostorový dojem. Pokud navíc přidáte zmiňovaný hudební doprovod v CD kvalitě, dostanete jako výsledek hru, která už stojí za posvinnutí. O to, aby bylo v každém kole co dělat, a ne jen skákat a skákat, se starají už zmiňované hříčky. Například v druhém kole může být WHIZZ vystřelován katapulty, může hrát v automatu o peníze, skákat s koněm přes překážky, létat na házeči šipce nebo hrát karty. Nudit se při hře tedy rozhodně nebudete. Skoda jen, že není možnost uschovávat si dohrané pozice, což je jediná vada krásy tedy jinak dokonalé hry. Moje rada na závěr tedy zní: pokud si budete chtít jednou po čas zaskákat, pak vám WHIZZ mohu doporučit a popřít každému hodné zábavy s tímto roztomilým králíčkem.

x WoWán

P.S. Při letmém nahlédnutí do programu jsem zjistil, že se autoři rádi koukají na filmy. Spustí-li se totiž hra příkazovou řádkou „GO PULP FICTION.“ (nezapomeňte tečku na konci!), aktivuje se tzv. Royal cheat mode a ve hře si je potom možno mírně vypomoci klávesami 1,2,3,4.

Inferno the Odyssey Continues

PC, PC-CD

Vladimír Ponechal pro všechny, kdo nemají CD-ROM, otevřel Inferno v disketové verzi.

Tichý a studený meziplanetární prostor proflásl jasný záblesk a vzápětí se ozvala hlasitá exploze. To se právě začal jeden z mnohých krvavých a nelostných útoků národa Rexxonů. Jejím cílem byla sestava prakticky neozbrojených lidských kosmických korábů. Jedinou záchrannou pro lidi, smažící se v explozivních vlastních lodí, byl jejich hrdina a idol. A doprovod. Najednou se v dálce objevila malá stříbrná tečka, která se neustále zvětšovala. Ale to už vyšlehl první salva laserových paprsků a nepřátelské bitevní stíhač se posléze řítí v plamenech. Jeho detonace jasně osvětlila trup malé, ale výkonné stíhačky, která nesla na svých



bedrech lidskou naději a odhodlání!... Přátelé i nepřátelé, je to tady. Ti, kteří si

nehomli zahrát hru Inferno kvůli takovému detailu, jakým je chybějící CD ROM, už nemustí truchlit. Lidé od Digital Image Design se totiž snažili a připravili disketovou verzi tohoto bezesporu perfektního vesmírného simulátoru. A co vůbec přináší? No přece, destky hodin mlácení, zuření, trháni vlnu a hlavně perfektní zábavu. S malou stíhačkou si zalítáte v několika prostředích. Může to být třeba let v atmosféře některé z planet (je ich deset), kterých povrch je pěkně prokreslen a lemován přírodními nerovnostmi a různými budovami. Na realitě přidávají ještěblesky sléhající všude kolem. Svou obratnost a schopnost fl-



dit si může hráč vyzkoušet v šachtách orbitální stanice. Zdi šacht jsou prokresleny do detailu a visí na nich laserové kanóny, které střelí do všeho, co se hybe je to divné, ale to mě stříleli i když jsem stál na místě). Poslední variantou ltlání je vesmír. Záleží jen na vás, jestli si vyberete bitvu nad planetou (prostor

plný meteoritů) nebo v otevřeném vesmíru. Pozemská stíhačka má pěkný arzenál zbraní, od laserů po naváděné torpéda či rakety. Perfektně proporcovaná je i orientace a navigace. Vedle zámělovače jsou totiž dvě roviny, které se od sebe vzdalují a přibližují, podle toho v jaké rovině se nachází záměřený nepřítel od stíhačky. Potom stačí sledovat jenom radar a Rexxon nemá šanci. Ovládat je velmi živé a trvá delší dobu než začne poslušně chát, jak má. Jedno mi však velmi vadí. Co na tom, že stíhačka má nereálné letové

80 Inferno the Odyssey Continues Vesmírný simulátor

Perfektní zábava, pěkné statické obrazy
Grafika 85 Hudba 65 Zvuk 70
Vyrobce: Ocean, 1995
Minimum: PC 386 DX33, 4 MB RAM,
Doporučeno: PC 486 SX, 4 MB RAM, SoundBlaster
Testováno na: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP

vlastnosti, to se omluvit dá. Ale ještě věc je si nelibí, že můžu v plné rychlosti bourat do meteoritů a trup lodí a jediné co se stane je to, že mi ubude z ukazatele trochu energie a rychlost rakety na pár vteřin klesne na nulu.

Grafika je na vysoké úrovni a je dost rychlá i na pomalejších počítačích, což určité potěší nejednoho příznivce vesmírných simulátorů. Zvuky a hudba nejsou také špatné, i když jsou ochuzeny oproti CD verzi (z pochopitelných důvodů), pořád jsou ještě nadprůměrné. Co více dožad? Snad jen: Nášlehdněte u dalšího vesmírného simulátoru...

x Vlapon

Behind the Iron Gate

■ AMIGA

Firma Black Legend je dnes mezi amatyry pojem. Tato převážně distribuční společnost dodává v poslední době na trh velké množství her na všechny typy Amig. Jejich marketing ve velké míře spočívá v odkupování vybraných titulů ze všech možných koutů světa, zhotovení jejich anglické verze a vypuštění do obchodu. **Josef Komárek** se o tom přesvědčil i u hry **Behind the Iron Gate**, kterou vytvořila polská programátorská skupina **Ego**. Je to hra, která by i u majitelů ECS Amig měla navozovat dojem, že jejich mašinky zvládnou také něco podobného **Doomu**.



Doom? Nikoliv!

S **Doomem** však tato hra nemá takřka nic společného. Obraz se nehoupá, spíš než o akci tu půjde o procházení rozsáhlých bludišť. Místnosti jsou pouze pravouhlé, zdi čisté vektorové, bez textur. Každé podlaží má svou osobitou barvu - jedno je modré, druhé fialové, další zelené, oranžové ... fuji! Na stěnách občas po vzoru **Wolfenstein** visí různé obrázky - tady je fotka galaxie, tuhle helikoptera, najdeme tu i díla slavných barokních mistrů. Po zemi se poulují omylem zapomenuté balíčky se stříelnými zbraněmi a náboji, a samozřejmě také klíče.

Cílevědomé k cili

Ukolem hráče v každém patře je zlikvidovat všechny vyzbrojené roboty, aktivovat automatické destruktivní systém (tzv. bombu) a zmizet v exitu. Bludištní komplex obsahuje je velké množství navzájem propojených a propletených chodeb, v nichž se zpocítá budete dobře orientovat. Od čtvrté podlaží se bludišťovisk stává nesnesitelnou a proto máte k dispozici příručí radar. Jedno velké plus - jsou na něm vidět všechny potvory jousci vám nablízku. Naopak mínus mu patří za fakt, že nezobrazuje dveře. Představte si: na radaru uvidíte dlouhou chodbu vedoucí k východu. Vesele se rozeběhnete, ale ouha - cesta je zavřená a vy nymáte klíč. A teď jde ještě o to jaký klíč. Zámky

dveře se dají otevřít třemi způsoby: buď dočisticke nebo patentním klíčem, další variantu tvoří magnetická karta. Na stěnách byly nainstalovány i otvírací páky, které se přehazují kliknutím myši, přičemž aktivní ruka musí být prázdná (vysvětlím dále). To by bylo o cílech a hraní vše a hurá na zpracování.

Kostičky? Kdepak!

S grafikou je to potíž. Na první pohled je vyložené odpor, na druhou stranu zde nedochází k „doo-movskému efektu“. Všechny sprajty jsou pěkně rozkresleny, takže se všichni roboti plynule pohybují. Díky jemnosti grafiky neřadíte můžete pěkně zblízka studovat jejich vzhled a tělesnou, resp. strojovou stavbu. Ale jestli vám záleží na životě, radši místo zápisníku používejte zbraně. Stejně tak je to i s obrazy na stěnách, které i z blízka vypadají velmi dobře - ne jako ve **Wolfu** 3D.

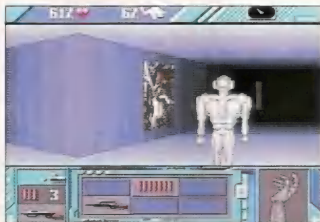
Podle toho, kolik jste zabili robotů, získáte určitou finanční odměnu, za níž si můžete dokoupit potraviny, oblečení, zbraně a munic. Posledních dvou položek je k dispozici velké množství - od brokovnice a granátů po laserový kanón, který se mi v boji osvědčil jako nejlepší.

Crash, bum, prásk!

Zvuků není zrovna nejpestřejší paleta. Každá zbraň vydává jiné „bum“, ale potvory střílejí pořád stejně,



56 Behind the Iron Gate
3D akční
pětistovkářův ráj
Grafika **69** Hudba **68** Zvuk **59**
Výrobce: Ego, 1995
Distributor: Black Legend
Minimum: Amiga, 1 MB RAM
Doporučeno: Amiga 1200
Testováno na: Amiga 1200, 2xZFD



User-friendly

Již hlavní (a jediný) menu se tváří velice přátelsky. Kromě možnosti zadat vstupní kód, jenž odbrzdí po každé dokončené úrovni, si můžete vybrat i způsob ovládání: jen myši, jen myši se sníženou citlivostí, joystickem a myši (páskou chodíte, myši sbíráte a používáte věci) a pak dungeonovskou myši - kurzor dává na horní, dolní atd. část obrazovky a při stisknutí pravého tlačítka se pohybujete. Dále tu je přepínač k vyplnění zvuků, ale ten jsem dosud nepoužil. Při hře máte k dispozici dvě ruce (kupodivu) a čtyři kapsy A - D. První tři (A, B, C) slouží k ukládání zbraní, munic a jiných zbytečností, prostřednictvím kapsy D si oblékáte nalezené části oblečení a konzumujete potraviny.

Tax free shopping

Po zdolení patra se ocítáte v obchodě. Nevím sice, kde se tam tak najednou vzal, ale to je teď vedlejší.



jste-li zasaženi ozve se podivné „uňh“, zvuky otevírajících se dveří jsou taky stále stejné. V celé hře jsou jen dvě hudební skladby - jedna na začátku a druhá při game overu, což je pro mě trochu málo. Ale co všechno byste nechtěli od jedné diskety...

Tak co?

Zpočátku je ve hře více akce, napětí a dynamičnosti. Od čtvrté úrovně se všechno zvrtné v nudné prohlédávání chodeb, hledání klíčů a otevírání dveří. Pětistovkářův bod pravděpodobně naštěstí, že na jejich počítače existuje celkem ucházející trojrozměrná střílečka. Ale já osobně si zalezu někdo do kouta a budu klidně vyhlížet **Glooma**, **Fears** nebo **Alien Breed** 3D.

✖ Joe

Clockwork Knight

■ SATURN

- Pepperouchau's Adventure

Nová generace arcad nastupuje v podobě rytíře Tomáše Smolika na klíček. Kdo by to byl řekl, že se jednou bude investovat taková technologie a spousta námahy do obyčejné arcady. Přesto se tak stalo a Clockwork Knight je tu, aby prezentoval možnosti Saturna a zároveň aby této konzoli razil cestu stejně jako předchůdce Sonic či konkurenční Mario.

Musím říct, že na to jde dost razantně. Již úvodní intro v 3D grafice nenechá nikoho na pochybách o technických přednostech Saturnu. Jedná se skoro o videoklip, jelikož různé mechanické hračky zpívají úvodní píseň, ale zároveň nám vypovídá o příběhu této hry. Ten je sice podrobně popsán i v manuálu, ale - jak je zatím zvykem - v japonštině. Takže z intra můžu vydedukovat, že místní kráská, možná princezna, byla unesena opičákem, samozřejmě pekelně zlým. Její nápadníci se jí tedy vydávají zachránit. Vy budete ovládat jednoho z jejích obdivovatelů na cestě za vysvobozením své vyvolené. Pak následují standardní volby obtížnosti, úvodního počtu životů (3-6), ovládání apod. Na chvíli se pozastavím u další volby, a tou je výběr zvuků a skladeb. Zatím u všech her na Saturnu, co jsem viděl, tato možnost nechyběla. U každé z nich bylo tedy možno si v úvodním menu poslechnout všechny skladby a zvuky, které se ve hře vyskytnou, což příliš neuskodí a spíše potěší, zvláště když si je můžete přehrát i na normálním audio CD. Ale zpátky ke hře. Vaším úkolem je projít čtyřmi pokoji, každý o dvou úrovních a jedné finálové potovce, včetně samotného opičáka. Před každou úrovní sa od



svého přítele (tzn. jiné mechanické hračky) dozvíte pravděpodobně nějaké informace o následujícím levelu. Slovo pravděpodobně naznačuje, že asi neovládám přílišný cizí jazyk, ano je to tak, japonsktinu těžko. Protože většina z vás je na tom asi stejně, mohu rozhovor v klidu odmačkat.

Hra

je tvořena kombinací 2D a 3D grafiky. Váš rytíř, nepřítel a některé předměty a překážky jsou trojrozměrné, kdežto pozadí, zbylé překážky a předměty jsou dvojrozměrné nebo něco mezi. Vše je ale vytvořeno naprosto skvěle. Vámi ovládaná postavička se pohybuje naprosto perfektně, například když parádně balancuje na okraji nějaké díry. Vrátním se ale ještě k vaší cestě. Jelikož ovládáte mechanického rytíře, ani ostatní nebudou krvelační upíři či vetřelci, ale „mírumilovné“ hračky. Na ně platí vaše zbraň - klíček, tím likvidujete vše, co vám stojí v cestě, navíc jim otevíráte teleportovací krabice apod. Mimo klíčku můžete používat i povahující se míče či poškozené protivníky, prostě je popadnete a hodíte na jinou protivníku. Necháží klasické arcadovské přisady jako pružiny, skoky nad propasti po pohyblivých se ploškách, padající předměty, výtahy apod. Samozřejmě sbíráte energii, životy, peníze či hodiny na přidání ubíhajícího (hráčů) času. Tím ovšem nechci poukázat na stereotyp či nudu, ba naopak. Rozmanitě jsou především jednotlivé úrovně. Jednou procházíte pokojem s hračkami, další level překonáváte na střeších vláčků, v kuchyni skáчете přes hořící sporáky nebo se brodíte džezem. Budou na vás naléhat virtuální, štiřlet z luku, potkáte bouchací potvory či obyčejná kulťáka. Navíc vás v případě nalezání peněz čeká bonusová ruleta, ve které můžete vyhrát další životy nebo také všechny peníze ztratit. Bonusem jsou i animace po zdolání každého pokoje. Když už jsem u těch animací, tak se ještě jednou vrátím ke grafice, protože je fakt skvělá, pokud vám nevadí, že je lehce infantilní. Za pohled stojí mimo 3D postavíček i dvojrozměrná pozadí, protože jsou také dokonalá. Potěší i na provázku se houpající letadýlka



a jiné předměty vytvářející iluzi trojrozměrného prostoru. A to vše plyně scrolluje, takže grafika je zkrátka bez chyby. Hudba se skvěle hodí k této hře, což ovšem může znamenat, že se vám takové poutové melodie asi nebudou líbit. Co ke zvukům? Bombičky bouchají, voda teče, sporáky hoří, helikoptéra létá, a to vše slyšíte, takže nic. Akolvi při hře nelze uložit pozici a ani žádné heslo se nedozvíte, příliš to nevdá, obtížnost je poměrně nízká a za den máte vyhráno. Chce to jen trochu pevné nervy a samozřejmě ruku, protože váš rytíř je pěkný neposeda. V této chvíli byste i vy měli být neposední a rychle vyrazit Clockwork Knighta si sehnat. Protože vidět infantilní hru v 3D grafice, to přece stojí za to.

✖ Lewis

83 Clockwork Knight Arcade

Grafika 93 Hudba 80 Zvuk 82

Výrobce: SEGA, 1994

Testováno na: SEGA Saturn



Pinball

Dreams & Fantasy - Special Edition

PC

Karel Florian

Sotva Muddock dopsal o Pinballu Fantasies De Luke, objevil se další pinball od 21st Century. Jedná se o podobný komerční tah, který má nejspíše zvýšit odbyt podobných her. Krabice, která obsahuje 5 disket, z nichž první dvě obsahují Pinball Fantasies, další Pinball Dreams a poslední z nich obnáší nevalné množství obrázků ve formátu „pcx“, září výraznými barvami a obrovskými nápisy „Pinball - SPECIAL EDITION“. Celá hra se skládá ze známých čtyř stolů

z PF, a sice Party Land, Speed Devils, Billion \$ Gameshow a Stones 'n Bones, a dalších čtyř stolů hry PD - Ignition, Steel Wheel, Beat Box a poslední Nightmare (ně, DOOM II. ně, nechte mě být, pomooooo, já

76 Pinball Dreams & Fantasies - Special Edition
Pinball
 Grafika: **72** Hudba: **80** Zvuk: **75**
 Výrobce: 21st Century
 Minimum: 286/20, 1 MB RAM
 Doporučeno: 386SX/33, 2 MB RAM, SB
 Testováno na: 486DX/66, 16 MB RAM, SB

to tak nemyslel, není to Nightmare jako Nightmare, ale Nightmare, jako ne ta Nightmare z DOOM II). Vzhledem k tomu, že oba tyto známé pinbally již byly v našem časopisu recenzovány, nebudu zde zdůrazňovat opětovným vychvalováním grafiky, hudby, zvuku či hrátelnosti, ale dovoluji si položit jednu otázku: Myslíte, že 21st Century ještě někdy něco vyrobí? Vezměme v potaz skutečnost, že PDSE jsou již druhou vydanou edicí, nebo jestli chcete paklem. Uvidíme, jak to půjde dál. Ale každopádně vám neškodí, když si ji zakoupíte.

✖ Roger T.



Gale Racer

SATURN

Crazy Cars 3 jsou již tři roky staré, ale nejméně o tři třídy lepší. Nikdo nejspíše dokonal, tak zni známá věta ze závěru slavného filmu „Někdo to rád horké“. To samé platí pro tvůrce software na tak nadějnou mašinku, jako je SEGA Saturn. Po peckách jako Clock-Work Knight, Virtua Fighter či Victory Goal očekával **Tomáš Smolík** i další skvělé hry. Západní časopisy jeho dojem jen podporovaly, protože chrlily obrazy z preview na Panzer Dragon nebo Daytona USA, zkrátka žádný důvod k nedůvěře či obavám. Jak to dopadlo?

Právě Gale Racer mou důvěru zklamal a už se i začínám obávat jeho následovníků. Dost ale truchlení a podvěme se, jak ta hraza vypadá. Ze začátku docela dobře. Takový předobrázka o nějakém slavném jezdcí z předválekové Gale Racer. Na jeho počest se nyní konají velké závody po Spo-

jených státech. Soutěž bez pravidel, vše je povoleno, zvířeti jen ten nejtvrdší, ten pak získá titul Gale Racer. Pak následuje docela pěkné Intro, jízda slunešného fára po Golden Gate Bridge. Tím ovšem všechno dobré končí, vlastně ještě úvodní menu, které je normální - závod pro jednoho, dva, nejlepší čas, útok na něj, options apod. Vybral jsem si závod pro jednoho, stále s úsměvem na rtech. Ten mě ale velice brzy přelstí. Ta chvíle stačila na to, abych akceleroval z nuly na 300 km/h za pět sekund a při tom si stačil prohlédnout přilepné okolí tratě. Když nepočítám Sonic, který se houpe v autě, tak při závodech na nic příjemného nenarazíte. Původně jsem tuto hru kvůli pohledu zevnitř auta počítal za simulátor, ale zmíněná akcelerace navíc bez viditelného fazení mě z tohoto omylu vyvedla. Jedná se vlastně o typ mých oblíbených Cars III, ovšem v daleko hor-

měrně dost, ale vybírat si můžete jen v úvodním menu. Dost. Říci, že se jedná zatím o nejhorší hru Saturna, co jsem viděl, by byla pochvala. Takže již jen varování, tuto hru probíhat nehrájet!

✖ Lewis

23 Gale Racer Autička
 Grafika: **30** Hudba: **48** Zvuk: **31**
 Výrobce: Sega
 Testováno na: Saturn

ším provedením. V určitém časovém limitu projíždíte podivné tratě, na kterých se mimo vašich soupeřů vyskytují i obyčejná auta a samozřejmě nechybí policie. Tratě se liší obvyčejným pozadím, hrozným okolím a počasím, také odpovídají vyvedením. Když prší, tak si dokonce můžete zapnout stěrače, abyste viděli, jak hrozně je dešť vytvořen. Ostatní auta jsou obklopena tečkami, což znamená, že na ně prší, to jen pro pořádek, ono to není žádná sranda poznat. Můžete jet i v noci, vaše auto je vybaveno světly, taky odpovídá. Vše je zatím přísné, ale to nejhorší teprve přijde. Části tratí jsou totiž klopené a to je opravdu síla. Žádné okolí silnice, asi je ve vzduchu, a sama vozovka vypadá jako schody, na rovině to není tolik znát, ale zde ano. Myslím, že už to stačí, takže jen stručně. Pro dva hráče se obrazovka rozdělí, možná o trochu zábavnější. Skladeb je po-



Poznámka - Roger T.:

Nejsem velkým příznivcem konzolí, ale vzhledem k tomu, že jsem přes auto, tak mi dokonale učarovala hra NEED FOR SPEED na 3DO. Přes všechny debaty o dokonalosti SATURNa vs 3DO si myslím, že i SATURN je schopen zvládnout hru typu NFS. Proto jsem byl hrubě zklaman vzhledem, designem a vůbec samotnou hrou GALE RACER. Vůbec nechápu, jak to mohli vypustit. Osobně bych mu dal pouhých 5 procent. Ještě, že jsem nepsal recenzii! Ať žije NEED FOR SPEED (jenom doufám, že konverze na PC nebude o nic horší, nedej Bůh, aby dopadla podobně jako GALE RACER)!!! GR rozhodně zakazují!!!



Skořápy

ATARI ST

Jan Horyna

Tady kulička, tady kulička, tady není kulička, tady kulička, tady je, tady ne, jako v kasinu v Montecarlu. Kde je? Vsadte si paní, tisíc na kuličku! Ha, tady není, to je směla, zkuste přístě! Znovu hrajem! Tady kulička, tady ne a je zase tady, ha, tady kulička. Kdo si vsadí na kuličku? Tisíc na kuličku! Nikdo? Tak pětset! A, pán si vsadil! Nechci vám radit, ale kulička je pod 3. skořápkou... Pán věřil a udělal chybu! Kulička není, peníze v trupu! Děkuji, přideťte zas...

Tento dialog (v mém provedení monolog) asi každý z nás nejdoucí slyšel. A jestli jste ho nikdy neslyšeli, tak vězte, že se jedná o populární hru z českých nádrůch: Pořadatel (obvykle majitel 3 kelímků a kuličky - koule) strčí, tak, abyste viděli kam, kuličku pod jeden z kelímků a začne promíchávat. Vy musíte dávat bedlivě pozor na kelímek s kuličkou a po dokončení promíchávání si na něj vsadit. Jestliže jste měli štěstí vyhrátě dvojnasobek, v opačném případě s okamžitou platností vše ztrácíte. Tato hra, jako námět na hru počítačovou, může působit monotónním ba stupidním dojmem. Ale našla se jedna česká (moravská) firma, která si dala tu práci a předělala skořápy na počítač. Tato firma se nazývá ORTHODOX (nejde o překlep nýbrž o logo. Celý název je ORTHODOX Not very serious software) a musím říci, že zpracovala námět dokonale. Celá hra je rozdělena na dvě části. 1) je to test (tefík) makrovýrazů. Tento test má sloužit k omezení hráčů na minimum - „Kdo neovládá makrovýrazy, není hoden hrát skořápy“ citát

78 Skořápy Strategie

Grafika: 55 Hudba: 80 Zvuk: -

Výrobce: ORTHODOX

Minimum: ST, 512K RAM, Mono monitor

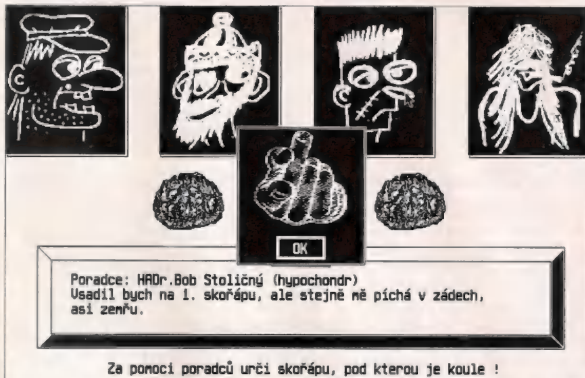
Testováno na: ATARI MEGA STE, 4MB RAM, HD 50MB



Stefan Panel, sympatický a oblíbený poradce.



Skořápy se míchají - jde o všechno



No comment !!

autora. Makrovýraz se tvoří celkem prostě, jedná se o opak zdrobnělin (př.: lehátko - lehadlo, tlačítko - tlako a i samotný název hry „Skořápy“ je makrovýraz slova skořápky). Asi si říkáte, že je to brnkáčka, ale u slov jako křeček nebo hruška vás humor přejde. Mě osobně prošlo testem trvalo dost dlouho (15x jsem vypadal a velmi mě našťavlo, že po neúspěšném dokončení testu vás hra katapultuje do systému. 2) je to hra samotná. Zde se vám objeví menu a počet vašich peněz. Jako prachy byly zvoleny Kx (autoři počítali s exportem na slovensko - x=nežádavá

proměnná). V menu jsou možnosti konec (No comment), Zmizet z podchodu (No comment), Zavolat do podchodu policii (No comment), Zvolit poradce, Motivovat poradce, Pomstít se poradcům a Jít hrát. V této hře jsou velmi důležitou součástí poradci a na jejich volbu často závisí vaše konto. Poradci jsou různých profesí, ras a povah, takže nechybí Romové, slepci, hypochondr, akademik, doktor, debil atd. Na to, aby vám poradci radili je však nutné je motivovat a to čím jiným, než penězi. Každému, pokud chcete, přislibíte procentuální zisk z výhry (obecně platí čím větší procento, tím větší zisk), takže například při motivaci 1 % vám někdo klidně řekne, že tam koule není. Jestli však poradce vůbec nemotivujete, na vás dotaz (kde je koule?) vám ukáže prostřední prst (lidově řečeno „fuckovník“). S tím souvisí důležité vlastnosti poradců (úplatnost, spolehlivost), na které berte zřetel u výběru. Když náhodou po poradě s poradci prohrajete, máte možnost se pomstít. K dispozici je tento arsenal: párátko, chla, sekera, revolver, kulomet. (Autoři prosí: kulička je mezi poradci i jedna žena a kdybyste se jí chtěli nedebože pomstít nepoužívejte střelné zbraně, revolver a kulomet, nýbrž použijte sekeru. Střílet na ženy a děti je v rozporu s listinou mezinárodních úmluv.) Cíl hry je velmi jednoduchý - obrát skořápky. Konec nastane v opačném případě (out of money). Co se týče grafiky, tak není co řešit, je prostě bezvadná (černobílá je



Postítký konec hry - Jaros v pozadí



pouze proto, že je dělána pro monochromatické rozlišení s absencí barev) a zvuk je dost nadprůměrný. Skoda že není nic slyšet u míchání či rozhodování. Celkově vzato musím říci, že se jedná o nastrovou bombu. K tomuto závěru jsem dospěl, protože hra je bezvadně hrátelná a dost se nasmějete, grafika splňuje svůj účel, hudba je super a cena pouhých 120 Kč (nejedná se o chybu, ani o vynesání nuly). Už se nemohu dočkat na další skvost této firmy s lákavým názvem LEBKY. S pozdravem „Sláva vítězům, trest poraženým“ (citát autorů) se loučím, dost, že ORTHODOX převede své produkty i na Jaguara. PS: Kdyby vám v testu nefungovala čeština, nainstalujte ji zvlášť (KEYBCS2).

X Dracula

CENOVÁ BOMBA

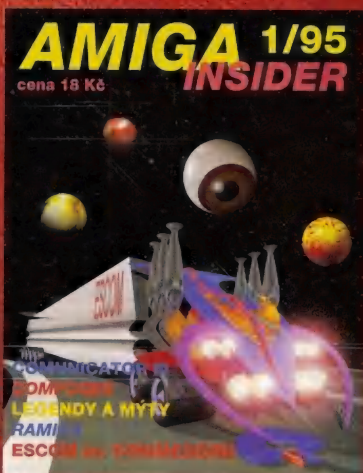
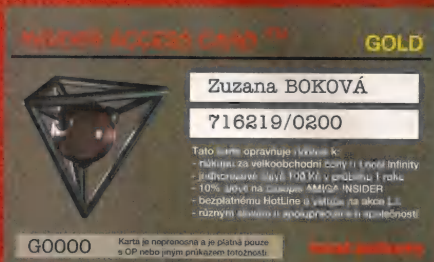
Jak nakupovat, přitom ušetřit a naopak peníze získat?

Používejte INSIDER ACCESS CARD.

Naše společnost se jako první rozhodla, že náš prvotní zájem bude kladen na Vás, koncové zákazníky. Proto jsme se rozhodli, že Všem zákazníkům, kteří podpoří "Partner program" naší společnosti, umožníme nakupovat za velkoobchodní ceny, které jsou jinak určeny pouze pro další prodejce. Připravili jsme proto vydání **levné karty INSIDER ACCESS CARD**, která umožňuje držitelovi nakupovat u naší společnosti za velkoobchodní ceny, a to i bez omezení počtu odebraného zboží.

Tim ovšem výhody této karty zdaleka nekončí. Těm z Vás, kteří se prokají touto kartou, budou ve vybraných společnostech poskytovány slevy až do výše 5% z koncové ceny. Dále získáte 10% slevu na předplatném časopisu, HotLine, volný vstup na akce pořádané společností Local Infinity, zdarma přístup na BBS atd.

Chcete-li si koupit například barevný monitor VC 1084S, zaplatíte normálně 9.750 Kč, což je přeci jen stále trochu moc. My Vám nabízíme jinou možnost. Zakoupíte-li si zlatou INSIDER CARD za 300 Kč, získáte možnost nakupovat u naší firmy za velkoobchodní ceny, a to již i při 1. Ptáte se, kolik ušetříte? Docela dost. Chcete-li si koupit již shora uvedený monitor a jste vlastníkem této karty, zaplatíte pouze 9.018 Kč, když k této částce připočtete 300 Kč za pořízení INSIDER ACCESS CARD, vyjde Vám, že jste ušetřili celkem 432 Kč na jediném nákupu. A za tyto ceny můžete nakupovat po celou dobu platnosti karty (1 rok).



Časopis zdarma

můžete získat, předplatíte-li si 12 čísel nového měsíčníku AMIGA INSIDER společně s cover diskem. Ptáte se, jak je to možné? Zkuste si námi počítat: koupíte-li si krabičku s 10 značkovými disketami 3,5" DD, zaplatíte minimálně 200 Kč nebo můžete zvolit jinou cestu.

Předplatíte si náš nový časopis a získáte dohromady 12 disket 3,5" DD s programy typu Wordworth 3.0, Digita Organiser, Deluxe Paint 5, Vista atd. a 12 čísel časopisu AMIGA INSIDER, a to vše za cenu 192 Kč a ještě při nejmenším ušetříte 8 Kč. Není to dobrá koupě, co říkáte?

Již v prvním čísle, které vyjde 1.9.1995, se můžete dočíst díky rozhovoru, který nám poskytl ředitel Partner programu firmy ESCOM do jejíž oblasti AMIGA spadá, jaké záměry má tato firma s počítači AMIGA. V tomto článku se dozvíte, zda budou či nebudou vyráběny nové typy AMIGA a případně jaké.

Dále jsme připravili zajímavé články z oblasti animací, grafiky, DTP, nového hardwaru a software. Pro předplatitele je samozřejmě i cover disk, který bude obsahovat software Digita Organiser a Digita Wordworth 3.0.

Možná se ptáte, jak chceme tolik informací napsat do časopisu, který má 28 stran. Naše odpověď je následující. Z celého časopisu budou "obstaveny" pouze 2 strany na inzerci.

Ti z Vás, kteří stále ještě váhají či nedůvěřují v něco nového, si mohou samozřejmě objednat pouze jedno určité číslo. Veškeré informace jsou k dispozici na našich telefonních číslech.

local infinity

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3

tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, grafické studio - 627 49 23, 627 49 24, fax: 627 31 07

NOVÁ PRODEJNA

Zákazníci čtěte !!!

Prosíme všechny potenciální zákazníky, aby nám napsali to, co jim na trhu s počítači AMIGA chybí, o jaké služby v oblasti počítačů AMIGA by měli zájem. Napiste nám, jaké informace očekáváte od Hotline služby. Dále hledáme Ty z vás, kteří něco znají a chtějí se podílet na činnosti AMIGA klubu, případně časopisu AMIGA INSIDER.

Od prvního srpna 1995 je **otevřena nová prodejna** s výpočetní technikou AMIGA a PC v ulici Premyslovská 14, 130 00 Praha 3. Nabízíme množství software, doplňků, výpočetní techniku AMIGA a PC, splátkový prodej a možnost výkupu vaší výpočetní techniky formou komisního prodeje, případně hotovostní úhradou.

Prodejci pozor!

Hledáme všechny prodejce počítačů AMIGA A C64. Ti z Vás, kteří zaregují na tuto výzvu, budou bezplatně uvedeni v prvním čísle časopisu AMIGA Insider. Dále Vás žádáme o Vaše nezávazné objednávky, případné odhady prodeje na počítače AMIGA 1200, AMIGA CD32, AMIGA 4000. Staňte se i vy součástí Partner programu, jenž má maximálně podporit prodej počítačů AMIGA. Všem našim partnerům v rámci Partner programu zajistíme reklamní podporu tím, že budou součástí naší inzerce. Naši partneři mají možnost odberu zboží na fakturu se smluvní dobou splatnosti.

Ukázka z aktuálního ceníku (název zboží, koncová cena, INSIDER CARD):

AMIGA CD32	5,962	5,464
CD32 + SX1 + klávesnice + disk drive	19,558	18,826
Color monitor PHILIPS 8833 II	8,500	7,768
QS111A - mikrosčina, autofire	279	224
QS137 - mikrosčina, autofire	303	249
QS200 - bublinky, autofire	247	192
QS123 Warrior 5	335	296
QS172 Raider 5	467	418
QS189 Python	320	277
QS812 Bass Machine (1x30W)	1407	1213
QS817 Sound Stor (2x10W)	1983	1827
Digita Organizer	53	33
Digita Wordworth 3.0	53	33
Alien Bred 3D, Death Mask	53	33
Cardo	53	33
Vieta	53	33
Photogenics	53	33
Pro Draw 3	53	33
Octa Med 6.0	53	33
Movix Satter	53	33
Valhala	53	33
Modeler 3D, Easy Ledger Demo	53	33
Corporation	53	33
Deluxe Paint 5.0 funkční demo	53	33
Sculpt Animate 4D Jr, Power Packer Prof. 3.0	53	33
Caligari 2, Morphing Animation, Aprt 5.0	53	33

Chcete být prvními vlastníky A1200 od firmy ESCOM za super cenu?

Přijímáme závazné objednávky na AMIGA 1200 s termínem dodání 2 měsíkem září za následující ceny:

AMIGA 1200	12550	12000
------------	-------	-------

Kniha plná čítů

Na více než 140 str. formátu A5 na Vás čekají cheaty a stručné návody na zhruba 2000 her pro PC, AMIGA, C64 a SEGA. Najdete zde poslední novinky, stejně jako i klasické hry, které neupadly do zapomnění. 99 70

Uživatelská příručka CD32

Na více než 50 stranách formátu A5 je kompletně popsána AMIGA CD32, Paravision SX1, Communicator a další potřebné informace, které Vám usnadní práci s tímto multimediálním počítačem. 65 45

Napište si o náš kompletní ceník.

local infinity

Premyslovská 14, 130 00 Praha 3, tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07

další prodejci: BBS - OD Korál - Plzeňská 9 - Dčín - tel.: 0412 28311, PRESTO CS - Polská 15 - Praha 2 - tel.: 627 62 50

AMIGA INSIDER

Předplatné časopisu a INSIDER CARD

Přijetí a číslo: _____
 Rodné číslo: _____
 Ulice: _____
 Město, PSČ: _____

Závazné si objednávat následující čísla časopisu AMIGA INSIDER:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-12 + cover disc											

Závazné si objednávat INSIDER ACCESS CARD za 300,- Kč.

ANO NE

Podpis

Zaplátati jsem

300	Kč
x 13	uj
x 12	uj
x 16	uj

192 Kč

na účet Local Infinity u Kreditu banky Plzeň č. 9125694/2000, variabilní symbol: roční číslo.

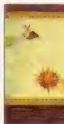
Colonization

■ PC, AMIGA

NAVOD

Po té, co se **Lubor Maruník** dozvěděl, že řada lidí (především ti, kteří nikdy nehráli *Civilizaci*) dokonce nechápe systém hraničící se vynikající strategií, rozhodl se sepsat podrobný návod na hru, kterou jsme recenzovali v *Excaliburu* 35.

Mezi nejslavnější epochy lidstva patří bezesporu i kolonizování nových světů, které skrývaly netušené bohatství, poklady a spousty tajemství a záhad. Dobývání nového kontinentu bylo spojeno především s velkým přílevem osadníků, farmářů a zlatokopů, kteří zakládali vesnice a kolonie, rozšiřovali je a to dospělo až k rozšiřování na úkor Apačů, Inků, Aztéků a jiných. Když si byli jisti svým územím a dostatečnou svobodou, prohlásili nezávislost, ale to je zatím daleko.

Tedy totiž máte jednu Karavelu s jednotkou průzkumníků a parovou vojáků. Jestliže kliknete na obrázek loď, ukáží se jednotky, které jsou na lodi. Kliknete-li na jednu z těchto jednotek dvakrát, zaktivujete ji a můžete s ní pohybovat, ale na volném moři bych vám to nedoporučoval. Aktivní jednotku poznáte tak, že blízka a informace o ní vidíte v pravém sloupci pod zmešnou mapou. Ted je tedy aktivní jednotkou loď a vy se máte pustit do plavby. Ukažte šipkou na místo, kam chcete plout a po držtí tlačítka na myši. Objeví se malá šipka se slovem TO. Pak tlačítko pustíte a loď pluje. Když dopluje ke břehu, vysadí osadníky a vojáky a je nejvyšší čas založit osadu. Až budou osadníci na tahu, kliknete na **ORDERS** a tam na **BUILD COLONY**. Pojmenujte ji a ukáží se vám informační okno osady, které můžete vyladit kdykoliv během hry kliknutím na město. Největší okno na levé straně obrazovky zobrazuje vzhled a vyplnění vesnice, přehled přidělených povolání a produkce výrobků nad každým domem. Jednotky, které stojí před ohradou, nic nevybáží ani ne-spotřebovávají potraviny, jsou zkrátka nečinné. Univerzální jsou osadníci, kteří u všeho vyrábějí 3 kusy, nejhorší jsou námezdníci, kteří produkují maximálně 2 výrobky. Asi nejlepší jsou specialisté ve všech oborech, kteří vyrobí dvakrát tolik ob-


byčejníků osadník. U každého domu může být použito nejvýše tři obyvatelé osady. Výroba však závisí na surovinách, takže nepěstujete-li rudu, nemůžete vyrábět doutníky, bez dřeva nevyrobíte ani jedno klavíro, atd. Přehled získávání surovin je v pravém horním rohu, kde vidíte devět políček na město přiděleném území. Jednotky přiděluje tak, že kliknete na jednotku a držíte tlačítko na myši, přičemž můžete s jednotkou pohybovat a přidělit ji buď k nějakému domu, nebo na políčko v „těžebním“ okně. Kliknete-li na jednotku bez držení tlačítka,

ukáže se vám menu, ve kterém můžete vybrat osadnicko zaměření. To znamená, že když kliknete na povolání, jednotka se sama přidělí. Vedle povolání máte vždy uvedeno, kolik čeho vyprodukuje v případě, že ho k té které profesi přidělíme. Někdy jsou místo jednoho čísla uvedena čísla dvě, oddělená lomítkem. První číslo uvádí, kolik můžete vytěžit na políčku, na kterém se právě nacházíte, zatímco druhé číslo znamená, kolik byste mohli vytěžit na některém jiném políčku. Může se třeba také stát, že nemůžete například těžit, protože nikde v okolí není naleziště. Na surovinovém okně máte tedy přehled, kdo a kolik čeho pěstuje nebo těží. Je-li na políčku například ob-

přibývat. Na loď ho naložíte tak, že na něj kliknete a tlačítko na myši podržíte. Dokud tlačítko držíte, můžete s kurzorem ve tvaru produktu, který jste vybrali, pohybovat, takže si s ním najeďte na volnou bednu na lodi a tlačítko pustíte. V tom okamžiku se 100 tun zboží objeví v dosud prázdném prostoru na lodi či ve voze, zatímco ve skladu ubude. Jestliže potřebujete něco nutně odvézt i když toho není 100 tun, naložíte to stejně a náklad na lodi zeseďne, což znamená, že není kompletní. A nakonec třetí okno v pravé dolní části obrazovky, kde jsou tři ikony, a to dům, muška a klavíro. Kliknutím na dům se ukáže veskerá produkce, například dřevo, kožešiny atd.

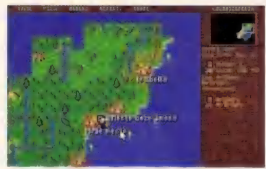


ráže listu tabáku, znamená to, že je tam výjimečně dobré naleziště tabáku. Může se ale také stát, že například místo ležící u moře nemůžete vyřadit, dokud nepostaví doly. Ve středu mapy leží město, ve kterém se automaticky těží suroviny. I když jsou ve městě všechny jednotky zaměstnány. Ve spodní části pod oknem s domy a pěstováním je jakýsi výšek krajiny rozdělený na tři třetiny. V první třetině zcela nalevo máte přehled všech jednotek, které jsou momentálně ve městě. Nad nimi jsou v rozích dva znaky. V levém rohu obrázek vlajky USA a naproti symbolu královské koruny. Vedle každého

symbolu je počet procent, který vystupuje, na kolik procent je město svobodné. Jestliže procento u vlajky přesáhne 50 %, znamená to, že ve městě převládá svoboda. Tento počet procent zvyšuje například tím, že postavíte nakladatelství, universitu atp. Až průměr svobody ve všech městech přesáhne 50 %, můžete prohlásit nezávislost. Pod přehledem v osadě ubytovaných lidí je počet vypěstovaných potravin, přičemž potraviny za mezerou jsou dolo zásobárn. Jsou-li potraviny přeskrmtny, znamená to, že je jich nedostatek a ubývají zásoby. Jakmile je nedostatek potravin, kolonie hrozí úbytkem osadníků. V dalším okně je zobrazen přístav a pod ním šest beden. Stojí-li v přístavu vůz nebo loď, je několik beden otevřených, což znamená, že do nich můžete dávat, nebo, pokud v nich něco je, z nich brát. Počet otevřených beden závisí na kapacitě dopravního prostředku. Například karavela nebo vůz může uvést jen dvě naložené bedny, zatímco galeona může zaplnit všech šest úložných prostorů. Přehled všech surovin a výrobků máte zcela dolo. Pod každým obrázkem produktu máte číslo, říkájící kolik tun toho kterého produktu máte na skladě. Jestliže toto číslo přesáhne 100 tun, je náklad připraven k naložení. Nemá-li město postaveno skladiště, nebude zboží po dosažení 100 tun dále



Jsou-li některé z nich přeskrmtny, znamená to, že jsou spotřebovávány na výrobu, nejsou-li přeskrmtny, ukládají se do skladu. Kliknutím na ikonu pušky se ukáží všechny jednotky, které ve městě nejsou nijak zaměstnány. Kliknete-li na jakoukoliv z těchto jednotek, zobrazí se vám menu s příkazy, které můžete jednotkám zadat, jako například čekat na loď, opovírně se atd. Písmenko vedle jednotky vždy udává, co jednotka právě dělá, takže S (senytr) znamená, že jednotka čeká, F (fortify), že se opovíruje a je-li místo písmene pomlčka (-), je jednotka bez příkazů. Ikona klavíro udává, kolik klavírů už máte vyrobeno na to, co momentálně stavíte. Každý objekt totiž vyrobíte pomocí klavírů a nástrojů. Klavíro se z dřeva vyrábí v klavírnách a nástroje jsou kovány v kovárnách ze železné rudy. Tak například abyste postavili dělostřelectvo, potřebujete 180 klavírů a 40 nástrojů. Po postavení každého objektu musíte zadat, co se bude stavět dál a to v ikoně **CHANGE**. Poté se vám ukáže přehled všech staveb, které máte možnost postavit a vedle počtu potřebných klavírů a nástrojů. Měnit objekt můžete i během stavby, přičemž investované klavíro se vám připočítají dolo nově zvolené stavby. Avšak zvolíte-li **CHANGE** během stavby, ukáže se vám výčet staveb a u nich počet klavírů a nástrojů scházejících k dokončení té které stavby. Potřebujete-li stavbu rychle dokončit a máte dostatek peněz,



můžete ji pomocí ikony BUY koupit. Čím více je stavba rozestavěná, tím méně zaplatíte. Kliknutím na EXIT v pravém dolním rohu městskou obrazovku opustíte.

To bylo tedy vysvětlení, co všechno můžete natropit uvnitř osady a teď k informacím pod zmenšenou mapou. Jako první je letopisec, pod ním počet zlatáků, které máte v pokladnici a napravo výše cla v procentech. Jestliže jste někdy v minulosti přijali královu opatření zvýšit dovozní clo, musíte z každého v Evropě prodaného zboží zaplatit určitý počet procent do královny pokladny. O řádek níže vidíte obrázek jednotky, která je momentálně aktivní, informace o ní, o terénu, je-li to loď, tak i náklad, který má na palubě, a nachází-li se jednotka ve městě, vyplí se vám ještě navíc informace o městě včetně toho, co pěstuje a jaké jednotky jsou v osadě nečinné. Máte možnost vytvořit i obchodní cestu pomocí menu TRADE (čtvrté menu zleva nahoře), ale nemyšlíte si, že by byla nějak zvláště významná a užitek z ní tak není nijak velký. Nalevo je menu REPORTS, ve kterém se můžete spoustu užitečných věcí a bez těchto informací nemáte vůbec žádný přehled o vývoji a dění ve vašich

jich nákladu. Zcela napravo je přístavní molo, na kterém stojí jednotky určené k naložení. Dole je seznam všeho zboží, které můžete prodat či koupit. Jsou-li některé z nich přeškrtnuté, znamená to, že je nemůžete prodávat ani kupovat, a to díky tomu, že jste někdy v minulosti tyto produkty naházeli do moře na protest zvýšení cla. Kliknutím na loď zjistíte, co všechno může provést, takže například vylodit náklad, vyslat loď do Nového světa, či ji zařadit do fronty, je-li v přístavu více lodí. Kliknutím na jednotku ji můžete vyzbrojit či odzbrojit, přetvořit na misi náře, přikoupit ji koně atd. Pod ikonou RECRUIT se skrývá seznam dobrovolníků, které můžete levně nakoupit. V menu PURCHASE kupujete větší věci, jako dělostřelectvo a lodě všech typů. V poslední ikoně TRAIN najdete seznam všech profesí, které můžete za tučný balík peněz nakoupit. Z přístavu se dostanete tak, že odešlete loď do Nového světa, nebo kliknete na EXIT v pravém dolním rohu a loď zůstane v přístavu.

Důležité a ovládání hry už tedy znáte, takže teď stručný popis strategie. Když připlujete k novému kontinentu, zakládáte města zásadně na pobřeží, jinak

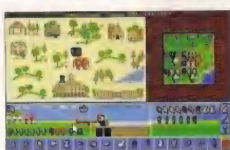


dejte se do nitra kontinentu za dobrodružstvím. Občas narazíte na obřadní místo, kde můžete najít zlato, pohřební mohyly, pramen mládí, nebo také houby (nemyslíme tím houby, ale houby). Rozhodně se nešáste hledat poklady na obřadních místech, kde odpovídají uhybní indíani, nemusí se to vyplácet. Až nashromáždíte nějakou tu údernou četu, pošlete ji na lov pokladné žijící indíanu. Když už jsem u toho plnění, měl bych vysvětlit pravidla boje. V boji záleží především na tom, jakou má jednotka sílu. Občejný osadník má sílu 1. Přidáte-li mu musketu, je z něj voják se silou 2 a koněm z něho uděláte dragouna se silou 3. Po několika vyhraných bitvách se stane profíkem s obranným a útočným bonusem +50. Tento bonus se připočítává i z výhodného terénu, na kterém se jednotka nachází, takže například v otevřeném městě máte mnohem větší naději na úspěšnou obranu než někde uprostřed prerie. Nejsilnější jednotkou ve hře je dělostřelectvo se silou 7, u kterého se však občas odečítá bonus za nevýhodný terén. Polovina úspěchu bouhve závisí na náhodě, tudíž není k zahojení již občas před důležitým bojem uložit pozici. Nehrání se hned na nejsilnější kmeny, které mají 10 vesnic, koně a pušky, ale začnete s těmi menšími, které nemají více jak pět táborů. Také se vyplácí, předtím, než uskučíte první útok na kmen, požadovat poplatek. Jestliže vám vyhoví, od dalších vesnic téhož kmene už nic nečekáte. Rabování indíánů má tři výhody: nemusíte jim už nic dávat, užijete si legaci a získáte spoustu zlata. Za zlato, které vám indíani svěříli, nakupete další jednotky, které



koloniích. Dále je menu ORDERS. V něm máte seznam příkazů, které můžete aktivní jednotce přikázat, jako například opévnit (fortify) - jednotka má větší obrannou schopnost, čekat (sentry) - bude čekat, dokud se nepřiblíží nepřítel, vytvořit kolonii (build colony) - vytvořit novou osadu, jdi do (go to place) - jde do města, kam ji přikážete, čkej na další jednotku (wait for next unit) - počká, až přijde příkazy ostatním jednotkám a pak se znovu ozve, rozpustit jednotku (disband unit) - jednotka je rozpouštěna, dále pak clear forest (vykácí les), build road (založí silnici), bez příkazu (no orders) (mezerník). V menu VIEW si můžeme všelijak zvětšovat a zmenšovat mapu a pomocí European status se podíváme do domovského přístavu v Evropě. Menu GAME obsahuje ve volbu melodii a písni, LOAD a SAVE hry, PROHLÁŠENÍ NAZAVISLOSTI a odchod do důchodu (RETI-RE) nebo vyskočení do dosu. Podobně jako ve hře Civilization máte i tady encyklopedii, která obsahuje všechny typy terénů, povolání, domů atd. Můžete ji vyzvat kliknutím na menu COLONIZOPEDIA nad okénkem se zmenšenou mapou. V menu ORDERS můžete lodím řídit, do kterého má plout. Jestliže přikážete loď plout do domovského přístavu v Evropě, ukáže se vám po několika kolech obrazovka Evropského přístavu. Nahoře vidíte rak a počet peněz, které jsou k dispozici. V okénku Expected Soon vidíte lodě, které se blíží k přístavu, vedle lodě, které právě odpluly a dále lodě, které v přístavu jsou včetně je-

byste museli všechno zboží a výrobky odvézt a přivážet vozem, který není ze začátku zrovna snadné vyrobit. S vojáky se zatím vydejte dobývat města vašich milých konkurentů, dokud jsou ještě nevyzbrojená, a tak dostanete do svých rukou pár zaběhklých měst. Pravděpodobně s vámi budou chtít číst mocnosti vyjednávat, takže jim vždy slibte mír a pak je napadnete nepřipravené - je to osvědčená metoda. Touto metodou brzy použijete i u vašich přátel indíánů. Ze začátku žijte s indíany v míru, protože když indíani vykopou válečnou sekeru a vytáhnou na vaše nevyzbrojené kolonie, skončí to většinou vyplacenou osadou. Mír si vykupujete od indíánů tím, že si k vám občas přijdou pro jidlo, koženi, cukr a tak podobně. Horší je to ale s pódou, kterou musíte od indíánů draze odkupovat. Pošlete-li jakoukoliv jednotku do tábora mezi indíany, a přikážete civilizovat indíany, může je naučit například užít na vaše nepřítele. Když jednotku přikážete žít s nimi v míru, mohou vás jednou přeměnit či zdokonalit. Pomocí misionářů přeorientujete indíany na katolickou víru a indíani z něj na oplátku udělají specialistu na indíany. Ostatní mocnosti nebyly k indíánům tak ochotné, a tak se může stát, že vám občas indíani usnadní práci. Až seženete nějakého toho zvěda, vy-



vám podstatně urychlí hygieny indických kmenů. Až z Nového světa vymizí tak pět šest kmenů, můžete začít probírat osatí evropany, kteří při je jméno Boha chtějí Novou zemi jen pro sebe a pro svého krále. To jsou ale jenom výmluvy, na které jim neskočíte. Hrajetel je za jinou zemi, než za Španělsko, budou Španělé vaši nejtvrdší oponenti, co se týče boje. Válcit můžete i na moři, ale jen privateerem nebo fregatou. Samozřejmě je důležité, aby byla vyzbrojena vojáky, děla a měla co nejméně zboží, protože za zboží se snižuje útočný a obranný bonus. Jestliže je více jak 50 % kolonistů pro svobodu, proslátné nezávislost, poražte královskou expedici armádu a končí tím vaše dobrodružství. Teprve teď si můžete s klidným svědomím, že jste nadělali fašizku z několika tisíci indíánů a cizích kolonistů a tím uchránil Nový svět od přelidnění, říci: „Přišel jsem, viděl jsem, zkolonizoval jsem!“

✖ Lubor Maruniak

Vesnice

První věc, kterou bych vám doporučil udělat, je zvládnout ovládání hrdiny, zejména byste měli dostat do krve kombinaci úder, krytí, úder, která je jakýmsi univerzálním návodem pro vítězné zakončení většiny bojů v této hře. Své bojové umění si ihned vyzkoušejte na malém skřetovi, který se motá v trávě nalevo od vás. Až s ním budete hotovi, jděte rovně, směrem do středu vesnice. Po několika krocích by na vás ze zadu měla skočit obrovská gorila, která vás omračí. Ocitnete se v místnosti s několika sudy přivázanými za nohy ke stropu. Gorila si do vás párkrát bouchne a poté kamsi odejde. Honem se vyprostěte z lana a vyběhnete ven. Dejte se doprava směrem ke schodišti a vstupte dveřmi nalevo. Zde ztřískáte trojici skřetů a seberte si meč. Pokud si chcete užít trochu legrace, můžete si obléci i bílé brnění a zkusit s ním zakopnout o kámen (ale předtím zasejovavti). Vyděte ven a vraťte se kolem místa vašeho uvěznění, zatočte doprava a dveřmi vpravo vstupte do hospody. Zde pomozte statečnému ožralovi s drakem a nechte se jím odvést do skladu lihovin. Poté, co vám poví, co se ve vesnici vlastně stalo, můžete odejít, ale u dveří si nezapomeňte vzlít z políčky mrkev (nebo co to vlastně je).

Pozn. Lewis: Nebo v přední domku na začátku vašeho putování seberte mrtvoly klíč, odemkněte jim dveře a pak z police onu zelenou rostlinu seberte.

Nyní projděte kolem kostela a následujících tří dveří a do čtvrtých dveří vstupte. Ožralé prase (?) u krbu můžete klidně sejmout, a poté vyjděte nahoru po schodech. U stolu si přečtete knihu a pokračujte po schodech do místnosti s kouzelnou knihou a aparaturou. Knihu si přečtete a mrkev vhodíte do aparatury. Nyní musíte ještě sehnat květinu a panáčka, aby kouzlo fungovalo. Panáčka najdete v kostele (místnost



s oběšeným knězem) a květinu na travnaté cestě ke klášteru, který se nachází za vesnicí. Poslední přísada však ještě do aparatury nepřidávejte. Odložte ji si na zem a cestou ze schodů si ze stolu seberte medvídku.

S ním jděte do stáje. Až ho holčička sejmě, následuje ji do kostela. Ukáže vám tajnou chodbu, kterou se však vy za ní neprocipete, a tak vám otevře další, která vede do kobek. Tam vybijte drzé kostry a pak seběhněte schody. Zde se stanete svědky zjevení, před kterým váš hrdina uteče zpět.

Vraťte se tedy k magické aparatuře a vložte do ní poslední přísadu - květinu. Jako veverka jděte opět do kostela a seběhněte dolů chodbou, do které jste se předtím nevešli. Proběhněte dlouhou chodbu, ztrestejte skřety za to, že si na vás dovolovali, dokud jste byli bezbrannou neverkou a vyběhněte po schodech k ustrašenému rytíři. Seberte rytířský meč, který po vás hodí, a odejděte dveřmi. Nyní běžte s tímto mečem k jezírku pod zámek, kde si stoupněte na kamenný blok. Budete pasován na rytíře a díky tomu vám konečně bude umožněn přístup do kouzelníkovy hradu.

Pozn. Lewis: Pokud k němu přijdete před pasováním, promění vás v žábu. Pak musíte dosáhnout k čarodějnicí, která vám polibkem vrátí původní podobu.

Magův hrad

Tam se ihned vydejte, ale pozor, musíte do hradu jít pravou cestou, neboť levá znamená smrt i pro rytíře. Mag vás pošle na vrchol věže. Tam si přečtete knihu. Sejděte nyní až na dno věže, kde vám v cestě bude bránit kamenná socha. Abyste ji obešli, použijte taktiku krok, výkryt, krok, výkryt.

Pozn. Lewis: A ze zadu ji zmlátě až se postaví do pozoru (doslova).



Jako další překážka vás čekají dva neviditelní rytíři, které však zlikvidujete bez nejmenších problémů. Nyní se dostáváte do místnosti plné soch.

Upřesťte této místnosti je propast, kterou můžete obejít dvěma cestami. Pokud ovšem chcete přežít, doporučuji dát se tou, kterou hldá ohnivý drak (tj. pravou). Dostanete se tak ke dvěma odpovídajícím, která spojují čtyři schodiště (dvě vedoucí vzhůru a dvě dolů). Na první můžete bez obav vstoupit, ovšem druhé přejděte pouze přes levý horní roh a sejděte dolů po levém schodišti. (Nebo můžete bez obav státnet na kůstěti). Po vaší pravici je brána, které si však vůbec nemusíte všimnout. Naproti ní jsou však dveře do kobky s dvěma o zdi opřenými rakem. Z jedné z nich vyleze ubohá kostra, která se pod úder vašeho meče brzy rozsype a v druhé najdete brnění. Budete v něm sice vypadat jako cvoci, ale vydržíte podstatně víc úderů. Na druhé straně od kobky se mění dvěma sochama nachází otvor ve zdi. Tím se dostanete ke stojanu s knihou. Tuto kouzelnou knihu si vezměte a vraťte se celou cestu zpátky do hradu. Odtud jděte nejprve ke kamennému kruhu (na V od hradu), kde si položíte kouzelnou knihu a poté do vesnice. Tam zamířte do kostela, kde na zemi seberte knihu. S tou se vydejte ke klášteru (východně od kamenného kruhu).

Klášter a obřad

Před dveřma hrdina sám přečte několik slov z knihy a mniši ho vpusť dovnitř. Nyní přijde ta zábavná část hry. Pobijte nejprve abo mnichy, kteří vám otevřeli, a potom i všechny ostatní (sranda, že?). Jinak by vám bránili v sebrání kosti, kterou buhví proč utváří. Takže jim ji seberte a vydejte se s ní ke kamennému kruhu. Do jedné ruky vezměte kouzelnou knihu, do druhé kost a stoupněte si dpropředst kamenného kruhu. Až bude kost nabitá, jděte s ní celou cestu dolů hradní věží do místnosti, kde jste předtím našli kouzelnou knihu. Zde odložte všechno kromě kosti samotné a dejte se vpřed dvěma za stojanem.

Finále

Sejděte schody a následujte létající kouli ke stolu, kde se posadíte. Koule se před vašima očima promění v samotného Dábla! A nyní přichází moment pravdy, moment konečného rozhodnutí. Máte dvě možnosti. Buď odezdat kost dobrovolně Dáblvi, pak vám dá z věčnosti k dispozici celý harem, nebo můžete jeho nabídku odmítnout a bojovat s jeho dračí podobou, a pak...

✖ Eldwyn a Kevin



Action Replay

(dokončení)

MEMORY MONITOR

Sleduje zadaný počet bytů od zadané hodnoty. Pokud se něco na sledovaných adresách změní, zaznamená to do tabulky. Tak vidíte přesně a přehledně všechny hodnoty, kterými adresa prochází. Hodí se programátorům i zkušeným cheatům, kteří si takto svoje cheaty ještě zdokonalí.

Memory Monitor window showing a table with columns: Address, Value, Comment. The table lists memory addresses and their corresponding values, with some cells highlighted in red.

MOD RIPPER

Mod Ripper vám může, ale také nemusí, najít hezký hudební modul ze hry, který si pak lze uložit na disk a kdykoliv přehrávat některým z příložených přehrávačů. Jaký to má háček? Když budu upřímný, je jich hned několik. Předně některá data, která AR najde, mohou být MOD jen podobná. To by takový problém nebyl. Stačí trochu volného času a špetka trpělivosti. Horší je, když program nahrává MOD do paměti postupně a nebo když si ho kóduje. Pak si s ním AR neporadí.

VIEW SCREEN

Zobrazí stav obrazovky v momentě stisknutí tlačítka AR.

INTERRUPT MONITOR

Sleduje přerušení a kdykoliv je vyvoláno, zastaví program a zobrazí stav registrů před a po přerušení.

PROTECTED / REAL

Pokud máte aktivován Protected mód, můžete si i jednoduchým switchem přepínat mezi ním a Real módem.

MEMORY MAPS

Tabulkově zobrazí informace o EMS a XMS, vyjme-nuše všechny vektory přerušení a okomentuje je.

Dokáže také vypsat všechny rezidentní programy a programky, které byly aktivovány.

FREEZE MEMORY

Síková funkce, která nahraje obsah pracovní paměti na disk. Kdykoliv ho pak můžete Unfreezeout. Česky to znamená, že když vás už hra nebaví, jednoduše si ji nahrajete na disk a pokračujete v ní z toho samého místa někdy příště. Pročtete si důkladně manuál týkající se nepovoleného software. Když máte například zaveden Smartdrive (hleděte slovo SMARTDRV.EXE v autoexecu, nebo v config.sysu), mohou nastat při ukládání komplikace.

CONFIGURATION

Neděláte si žádné iluze. Toto je pouze informační panel o autorech, aktivované verzi AR apod.

VIEW GRAPHICS REGISTERS

Přehledně zobrazí stav registrů vaší grafické karty. Zajímavé, ale užitečné jedině programátorům.

View Graphics Registers window showing a table with columns: Register, Value, Comment. The table lists various graphics registers and their current values.

SCREEN GRABBER

Funkce jasná jak řádka. Uloží stav obrazovky, v době stisknutí tlačítka AR, na disk ve formátu PCX (zobrazitelé třeba příložený GWS). Funguje to docela spolehlivě a nehoruší hry po každém ripnutí jako většina softwarových Grabberů. Nevýhoda je vcelku dlouhá doba ukládání a hlavně nemožnost určit si výřez obrazovky, kterou chcete uložit. Nepřítomnost této možnosti si nedokážu vysvětlit jinak než leností programátorů software AR, případně jejich totalitním zaostáním za okolním světem.

DISASSEMBLER

Disassemblovat program v paměti od zadané adresy. Neměl bych co dodat, když mě na jednu skutečnost neupozornil JKL. Neumí pracovat. Ano, ono to skutečně neumí trasovat (traceovat) program po instrukcích. Tedy, snad bych toho nechtěl moc, no, možná příště, co?

Calculator window showing a hex-to-decimal conversion. The hex value 00000000 is converted to the decimal value 0.

CALCULATOR

Jednoduchá kalkulačka umožňující 3 soustavy: binární (dvojková), hexadecimální (šestnáctková) a decimální (desítková). Můžete v nich počítat jenom + / * , nebo převádět čísla. Převody čísel jsou šikovné, ale těch funkcí mohlo být víc. Když už to tam hoší od Datia dale, mohli si s tím trochu vyhrát. Nemají tam ani On/Off, ale docela slušné Cancel :(((

PARAM. CONVERT / ADDRESS CONVERT

Přepočítává kód, který vám AR najde na přímou paměťovou adresu ve vašem PC (různí se podle konfigurace) a naopak.

SLOW MOTION

Nastavení zpomalení programů na rozmezí 2-98%. Nezpozorněl procesor, ale zpracování programu a tak nepůsobí výsledek stejně plynně, jako před SM, ale hlavně, že to misí člověk proletí. Černé tlačítko na ovladači slouží k zapnutí a vypnutí navle-né Slow Motion.

VIRUS SCANNER

Zkontroluje paměť na přítomnost zhruba stovek virů. Hezka funkce, ale nedomyšlená. Nemáte žádnou možnost zadávat si hledání User-Defined Strings apod. One Halfa to rozhodně nenajde.

KONFIGURACE PC

Procesor 386, 486, nebo Pentium. Grafická karta VGA, nebo SVGA. Jeden volný 8 - 16 bitový konektor ISA. DOS 3.2 a vyšší.

ZÁVĚREM

Action Replay PC jsem testoval něco přes tři týdny. Ted bych měl asi vyměnit nějaký rozsudek. Bude stručný. Objašně i obžaloba už pronesli závěrečnou a porota rozhodla takto: Action Replay ve skutečnosti není k vašemu PC nutný. Nepotřebujete ho stejně tak jako nepotřebujete zvukovou kartu.

✖ KaT

MĚJTE PLNOU KONTROLU NAD SVÝM POČÍTAČEM

Firma RVT data, Ltd.

uvádí na český trh výrobek firmy DATEL ELECTRONICS

UNIVERZÁLNÍ ZAŘÍZENÍ PRO PROGRAMÁTORY A HRÁČE HER



Zaváděcí cena pouze 3.490,- Kč
včetně DPH 22%

Distributor firmy DATEL ELECTRONICS
pro Českou republiku:

RVT data, Ltd.
Akademika Bedrný 365
502 52 Hradec Králové

RVT data, Ltd.
P.O. Box 51
501 01 Hradec Králové

tel.: 049/617 433 fax: 049/617 434

www.orgam.cz

ACTION REPLAY

Zařízení umožňuje:

- zastavit libovolný program stiskem tlačítka
- zpomalit jakýkoliv program až do 2% původní rychlosti
- uložit libovolný program stiskem klávesy a kdykoliv pokračovat v jeho činnosti
- nastavit ve hrách nekonečné životy a energii
- uložit obrázky ve formátu PCX
- uložit hudbu ve formátu MOD
- prohlížet paměť jako text, hexadecimální formát, disassembler
- prohlížet VGA registry, tabulku přerušení, rozložení paměti
- detekci virů
- a další ...

Odpovědi na minulá dopisy

Konečně trochu klidu (Excalibur o přírodních vycházkách měsíčně) a proto také po delší době něco napíši (zdešné dva prchají). Na začátek moje reakce na dopisy z minulých Excaliburů.

Sníme časopis (Ex 46)

Jazyková a gramatická úroveň se v posledních číslech zvyšovala - můžete porovnat. Hodnocení he je subjektivní a může se stát, že s autorem nesouhlasíte. Excalibur je jediným časopisem u nás, který publikuje vydavatelství, které není závislé na příjmech z distribuce her. Proto např. Hei dostal v Excaliburu po službě tak málo procent.

Trapná chyba (Ex 46)

Excalibur je v Německu žádan více, než jsme si mysleli. Mezery v distribuci stále zaplníme, ale bude to chvíli trvat. Zkusíte to zatím v Česku za koruny. Pokud je nemáte, zkusíte si marky rozemnit ve směrně.

Rozbor Excaliburu 44 (Ex 47)

Strana 3: Článek o koupi všechých věcí skupiny Commodore se zásadně dotýká budoucnosti Amigy a proto jsme zařadili hned vedle obsahu, aniž by za to firma Escom platila. Podobně prodej herního časopisu jiné firmě je významný a nebral bych to jako reklamou na onen časopis. Excalibur nepotřebuje podlézat žádné firmě a píse článek otevřeně.

Strana 4 a 5: Zmínění redaktorů o hrách nepsali, pouze redigovali, proto jejich recenze nemohly vypadat nějak.

Strana 19: Bohužel vzhledem k rozsahu Excaliburu nebylo možné dát Kyrandi více než jednu stranu (v čísle bylo 20 recenzí) a proto se tam některé obrázky nevyšly. Je to škoda a omlouváme se. S některými dalšími připomínkami souhlasím a v dalších číslech jsme je nezávisle na tomto rozboru odstranili.

Týdeník kontra měsíčník

V poslední době jste byli svědky obrovského zrychlení. Excalibur vyšel v červnu dokonce 4x. Za měsíc tedy vyšlo 128 stran, které obsahovaly celkem mj. 65 recenzí, 6 návodů a množství dalších redakčních stran. Co nás to napadlo? Proč jsme přešli na týdeník?

Když jsme asi před dvěma měsíci zvažovali, jak vylepšit Excalibur, dospěli jsme k názoru, že doba čtrnáctidenního je za námi. Zbývaly dvě možnosti: týdeník nebo měsíčník. Je jasné, že téměř každý z nás by chtěl raději tlustý měsíčník, než tenký týdeník. Naše myšlenky se tedy pokoutně ubíraly k měsíčníku. Naráželi jsme však neustále na dvě zásadní překážky, které se zdály být nepřekonatelné.

První překážka: vysoká cena. Excalibur jako čtrnáctidenník stál 24 Kč a měl 36 stran. Pokud by měl mít 128 stran, pak by při stejném poměru cena/počet stran stál 85 Kč.

Druhá překážka: aktualnost. Optimální by bylo, kdyby recenze na hry vyšly přesně v den, kdy je zahájení prodeje hry. Toto však donedávna nebylo možné, neboť mnohé hry nám prodejci přicházely po zahájení prodeje hry. U měsíčníku by to tedy mohlo často stačit, že recenze by vyšla o 6-8 týdnů později, u týdeníku pouze o 10-16 dnů. Některé tituly nám prodejci nechťli přivážet s odůvodněním, že mají pouze jeden kus a ten že chtějí prodat.

Naproti tomu týdeník zajišťoval snížení ceny jednotlivého výstupu a umožňoval rychle reagovat na novinky. Jeho hlavní nevýhodou však byl nízký po-

čet stran a poměrně málo obrázků.

Nakonec jsme se rozhodli pro týdeník s tím, že jakmile to půjde, přejdeme na silný měsíčník. Od onoho rozhodnutí uplynulo pět Excaliburů a došla spousta reakcí a názorů. Když to shrnu, tak většina se líbí: způsob psaní a množství recenzí a návodů, seriál Násilí ve hrách a Action Replay, plakáty, typy a triky. Některým z Vás se líbí rubrika Týden a grafická úprava Ex 45. Většina se nelíbí: grafická úprava Ex 45, málo stran, slabá obálka. Předplatitelé si stěžují na absenci obalu (za to se omlouváme, vypustili jsme ho kvůli urychlení odeslání, od Ex 48 výše jsou Excalibury opět baleny).

Mnohým by tyto výsledky vyhovovaly, Excalibur však má vyšší ambice. Nechceme, aby Excalibur byl pouze dobrý a aktuální zdroj informací, ale aby byl jedničkou i pokud jde o grafickou úpravu, rozsah a celkový dojem.

EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:

- * měsíčník, 148 stran
- * kvalitní obálka a papír
- * skvělá grafická úprava
- * cena 75 Kč
- * CD pro předplatitele zdarma
- * nejlepší obsah

Ti z vás, kteří si předplatí Excalibur na 12 čísel, dostanou k nim i "ceděčka" pro PC/Amigu zdarma (více informací na str. 2). Také současně předplatitelé budou mít možnost získat CD zdarma (budou informováni korespondenčně).

Excalibur tedy bude mít od čísla 50 parametry těch nejlepších evropských časopisů. Proč jsme se rozhodli pro zvýšení počtu stran? Týdeník Excalibur měl 128 stran měsíčně a nestačilo nám to pro uveřejnění všech článků a obrázků, které jsme měli k dispozici. Dostačující bude pro nás nejméně 148stránkový Excalibur, jehož cena by měla být podle propočtu kolem 100 Kč, ve skutečnosti však bude „pouze“ 75 Kč, což je podle průzkumu ještě únosná cena (za týdeník Excalibur jste vydali 4 x 19,90 = 79,60 Kč měsíčně za 128 stran). Nový „superxtramegacool“ Excalibur by rozhodně neměl chybět nikomu z fandů počítačových her! Těm šlo na vaše názory a námety. Díky za pozornost. -ml-

Bude Excalibur prodávat hry?

Suprová a nejlepší redakce Excaliburu! Nevím, jestli už vám to někdo řekl, ale jste SUPER! Díky vám jsem zrušil předplatění jinyho časopisu, který nedosahovaly ani takové kvality jako váš časopis. Jsem rád, že dodržujete svoje slovo a neváháte recenze akorát pro PC nebo Amigu, ale zabýváte se téměř všemi celkem dobrými počítači nebo konsoly.

1. Co se týče toho COVER CD - je super, ale je mi téměř na nic, protože CD-ROM nemám a pro A1200 je k neshánění, takže všechno stahuju ve škole z PC. Proč třeba nedaté vaše předplatitelům mezi 1 CD nebo 2 diskety? Já bych určitě si vzal a odebral ty diskety než CD! Ale jinak taky dobrý. Nemůžu si stěžovat. Ale neusnete na monitoru a takhle pokračujte i nadále!

2. V samotném časáku bych možná rád viděl více obrázků. Návodů neroztahuju. 3. Nezáčne Váš časák s prodejem her pro PC, Amigu a jinych? Určitě bych to uvalil! Snázte se! Váš oddán čtenář

➤ **Přemek Hušek ze Stříbra**

1. O zařazení cover-diskety pro Amigisty neuvažujeme, protože na jednu nebo dvě diskety se vejde

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.

YVDAVATEL: Martin Ludvík

SEFEDAKTOR: Antonín kvd

PRÉSDAKTOR: Jiri Benk

REDAKTOR: Tomáš Mlévka (Haquel P. Tackal), Jan Kleisner (UKL)

Tomáš Smolík (Lewisa), Petr Chlámský (Genagen), Svatopluk Švec

(Wotan), Jakub Slern (Muddok), Tomáš Jungwirth (Tloker), Karel

Florian (Roger L), Michal Franké (Mkrovoslav Fysik), Marek Růžička

(Marek), Jarek Komárek (Jok), Karel Jindřich (Karl), Jarek Nebek

(Wily), Radek Švab (Alii), Jan Valenta (Aureli), Jan Horyna (Dracala)

INZERCE: Klára Doušová

(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16

ADRESA ABONENTŮ: Excalibur, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1

DTP A DTR: Pavel Mázl, Eva Hilková

DATABÁZE: Bohdan Rameš

TISK: Alekso s.r.o.

Některé další spolupráci a pomocníci: Kodak Key, Apple Macintosh

Brnic Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe

Photoshop, Janek Ledecský, Adobe Illustrator, Live Picture, Script

AC/DC, Girls Got Rhythm, Schott to Thrill, Deep Purple: Lady Luck,

Kek: Věseli jsme prádko, Karel Kryl: Bratřičku, zavírej vřátka, Saxon:

Cruisider, Roquette, Fingerlitz, The Look, Měříš se džezem, Monty

Python's Flying Circus: Bishop, Vydírání, Noční volání speciál

PREDPLÁTELNÍ: 1 číslo za 26 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432

Kč, 48 čísel 864 Kč. Na složenku typu C (obdržíte na poště) napíste

adresu: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čtenář vyplně adresu,

na kterou chce časopis zasílat (včetně PSČ), na zadní stranu

„Zpráva pro příjemce“ čtenář napíše, jaká čísla si předplatí, ve

vyšší částce jejich počet a sečte. Zapíše na poštovní kontrolní

lističek se poštovně. Tel.: 02/667 123 15.

PREDPLÁTELE PRO SR:

UltraSoft, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15, Tel.: 07/496400

Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Nevyžadované příspěvky nevracíme.

ROZŠÍŘUJE: PMS a soukromí distributři.

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovním přepisy

Praha č. j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK CR 5 204, MČ 47 129.

Podávání novin. zas. povoleno RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994

č. 365/94 a RPP-Ba, č. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995.

Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozího

písemného svolení vydavatele je zakázána.

poemně málo, kopírovaní a rozesílání by bylo komplikovanější. Navíc čtenářův Amigist je menší a máli většinou přístup k PC CD-ROM, na kterém si mohou programy pro Amigu z Excaliburu COVER CD přepokopírovat.

2. Více obrázků chystáme od čísla 50, kde bude více stran. Je jasné, že dobře vybrané obrázky představí hru lépe než recenze, zejména po grafické stránce. V Excaliburu s 32 stranami nám na ně nezbývalo dost místa.

3. Prodejem her se rozhodně nechceme zabývat, Excalibur zůstane i nadále jediným herním časopisem u nás, který otiskuje NEZAVISLE recenze, založené jen na názoru autora, bez jakýchkoli obchodních tlaků. Pokud bychom někdy změnili názor, budeme vás včas informovat. Samozřejmě doufáme, že o nabídce her na trhu se dozvíte na stránkách Excaliburu prostřednictvím inzercí distributorů a prodejci.

-pt-

Excalibur téměř zlevní

Cau Ex,

sem tvůj deník. Máme tě i předplaceného. S výhodami předplatného jsem fakt spokojený.

1. To, že podrazíte, mě moc nerozhazuje. Váš první COVER CD mě mile překvapil.

2. Chci se zeptat, v jakých obdobích budou covery vydávány.

3. Kdy vidíte seznam návodů, recenzí, názvů her a číslo Excaliburu, ve kterém byly recenzovány.

➤ **Zach**

1. Zvýšení ceny Excaliburu bude spojeno s výrazným zvýšením počtu stran, takže by se dalo hovořit téměř o zlevnění.

2. Cover CD budeme pro předplatitele vydávat počínaje číslem 50 ke každému Excaliburu.

3. Takový seznam bude v Ex 50 a také na Cover CD 50.

-pt-

„Když chcete vytvořit opravdu vynikající hru, musíte zapojit všechny své síly. Práce na počítačové hře není vůbec jednoduchá, ale vyplácí se. Nemyslete si, že se stanete idolem již po své první nebo druhé hře, ale pjdete-li opravdu za hranice svých možností, můžete se po dokončení svého dalšího díla ocitnout na špičce. Jen na jednu věc si musíte dát pozor - pokud chcete začít tvořit hru, nesmí být první myšlenka, co Vás napadne, kolik dostanete peněz.“

Takto vedl svou řeč můj anglický kolega Brian Williams k týmu Pterodon Software (tvůrci Osliho ostrova a 77) při své první návštěvě Studia Vochozka Trading v Brně. Nejen pro ně, ale i pro všechny vývojáře, kteří se mnou spolupracují, se otevřela absolutně nová dimenze - vývoj počítačových her pro celosvětový trh s CD-ROM. Jeho monolog zněl působivě, ale přesto se Pterodon drze zeptali, kolik teda k sakru dostanou. Jeho odpověď (po několika sekundách počítání na kalkulačce a nahlédnutí do kursovního listku) zněla:

„Milion dvě stě tisíc korun a možná i víc. Pro Vás osobně.“

Tuto částku si můžete vydělat i Vy. Jestli chcete spolupracovat na vývoji počítačové hry, musíte udělat první krok - jakýmkoliv způsobem mi napsat nebo poslat fax. Koho vlastně žádám? Grafiky (kresba na papír, do počítače nebo 3D), programátory (C, assembler, Pascal), hudebníky, scénáristy a designéry.

Na ukázku čeká
Petr Vochozka, VOCHOZKA TRADING

Moje adresa:
Petr Vochozka
Studio Vochozka Trading Brno
Božanova 42
618 00 Brno
tel/fax 05-535 113
přes víkend 0463-22 373

PS: Zájemci ze Slovenska volejte na 07-496 346



POZOR

Amiga 1200.....	13990,-
Amiga CD 32.....	5890,-
Paravision 58-1.....	9100,-
Blizzard 1230/40 Mhz.....	5990,-
Microvitec 1438 14".....	13990,-
Monitor 1084 ST.....	8290,-
Hry a soft. na CD 32.....	od 340,-

POZOR

PRODEJNA OD 17.7.1995 PŘEMÍSTĚNÁ NA NOVOU ADRESU!

Praha 8 Čimická 19 181 00 Čimice
 Po.-Pá. 10.00-18.30
 So.-Ne. TELEFON **02/855 72 35**

OMEZENÝ rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 15-6

Zálohování Vašich dat na CD ROM a výroba kopií CD

Výroba CD ROM z harddisku

1 kus	1 100,-
2 kusy	1 050,-
3 kusy	1 000,-
4 kusy	950,-
5 kusů	900,-
6 kusů	850,-

(dohodou)

Kopírování CD

1 kopie	850,-
2 až 5 kopií	800,-

(dohodou)

podrobnější
informace na lince
(02) 3164981

GigaStore vol. 1


Bezespory velmi kvalitní kolekce fotografií nej-různějšího zaměření (1700 GIF souborů), dále obsahuje série zvukových efektů ve studiové kvalitě - možné užití i v profesionální sféře.

Tato kolekce byla vyrobena navzdory titulům stejného zaměření, které jsou zpravidla drahé a ne vždy tak kvalitní.

CD 1 Vám bude zasláno dobříkou v hodnotě 390 Kč na základě telefonické objednávky.

Připravované CD GigaStore vol. 2 Vás ponori do světa digitálního videa na Vašem PC.

Objednávky a informace na lince (02) 3164981

 **Mediapol**

Sdružení českých podnikatelů

NEČEKEJ NA

ES **Commodore AMIGA**

AMIGA CD32 Spectacular Voyage 6990

- Oscar + Diggers + Chaos Engine + Microcosm!

AMIGA 1200 Desktop Dynamite 15490

- Oscar + Dennis + WordWorth + DeluxePaint IV!

AMIGA 600 Wild Pack 8490

- Push Over + Putty + DeluxePaint III!

Philips 8833 barevný monitor 8890

Datalux - ext. disk. drive 3,5" DD 880KB 2490

E1200/4 4 MB pro A1200 + hodiny 6490

- objednané zboží zasíláme i na dobříkou, vše skladem

- provádíme kompletní servis A500 - A4000, možno zaslat i poštou

- hledáme další smluvní prodejce, nabízíme nejširší sortiment

Ceny včetně DPH, kompletní nabídku zasíláme zdarma!

Prodejna:
Svornosti 2
736 01 Havířov I
Tel.: 069 / 68 10 418
Fax: 069 / 68 10 564

 **javosoft**
COMPUTER

PRO ZÁBAVU I ODDECH...

PC - 3,5

A - TRAIN CONSTRUCTION	EYE OF THE BEHOLDER 3	1399.00	RAVENLOFT	1169.00
SET	F-19 STEALTH FIGHTER	619.00	RYDER CUP	1119.00
AL QADIM	FLASHBACK	1399.00	SAM & MAX	1499.00
ANOTHER WORLD	FORMULA 1	999.00	SCRABBLE	1149.00
ARMORED FIST	GUNSHIP	479.00	SECRET OF MONKEY	
CHAMPIONSHIP MANAGER	INDIANA JONES 4 action	499.00	ISLAND 2	619.00
ITALIA	INDIANA JONES 4 adventure ...	1399.00	SECRET WEAPONS	
CHAMPIONSHIP MANAGER	INFERNO	1649.00	OF THE LUFTWAFFE	699.00
COMPENDIUM	IRON CROSS	1569.00	SPACE QUEST 4	619.00
COMANCHE MAXIMUM	JURASSIC PARK	1299.00	SPELLJAMMER	1299.00
OVERKILL	KING'S QUEST 4	619.00	STAR TRAIL - REALMS	
DARK LEGIONS	KING'S QUEST 5	699.00	OF ARKANIAN	1569.00
DAY OF THE TENTACLE	LEISURE SUIT LARRY	3 549.00	SUPER VGA HARRIER	1399.00
DELPHINES CLASSIC	LINKS 386 PRO	1599.00	T.F.X.	1679.00
COLLECTION (5 her)	LORDS OF MIDNIGHT	1299.00	THE DREAM TEAM (3 hry) .	1119.00
DELTA V	LUCASARTS CLASSIC		THE HORDE	999.00
DOMINUS	COLLECTION (5 her)	1099.00	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	1599.00
ELDER SCROLLS: ARENA	OPERATION BODYCOUNT	1099.00	WORLD CUP 94	899.00
EUROPEAN CHAMPIONS	POLICE QUEST 3	549.00	X-WING - STAR WARS	1599.00
EYE OF THE BEHOLDER 2 ..	POWER DRIVE	1059.00		



PC - CD



ARMORED FIST	1699.00	FORMULA 1	1099.00	STAR TRAIL - REALMS OF	
BURIED IN TIME(3 CD)	1599.00	HARPOON 2 DELUXE ...	1589.00	ARKANIAN	1699.00
COMANCHE MAXIMUM		INDIANA JONES 4 adventure ...	1749.00	T.F.X.	1789.00
OVERKILL	1599.00	INFERNO	1799.00	THE HORDE	1399.00
DELPHINES CLASSIC		JOURNEYMAN PROJECT		UNDER A KILLING MOON	
COLLECTION (5 her)	1099.00	TURBO	1699.00	(4 CD)	2199.00
DELTA V	1749.00	JURASSIC PARK	1299.00	WOLF	1699.00
DID'S VIRTUAL WORLD		LINKS 386 PRO	1749.00	WOLFPACK	1099.00
(F 29, EPIC, ROBOCOP 3) ..	1099.00	LORDS OF MIDNIGHT ..	1299.00	WORLD CUP 94	999.00
DOMINUS	1699.00	SECRET OF MONKEY ISLAND ...	1679.00	ZEPHYR	1499.00
ELDER SCROLLS:		SPECTRE VR	1799.00		
DAGGERFALL	1799.00				

TIP PRO TENTO MĚSÍC

BURIED IN TIME (VOLNÉ POKRAČOVÁNÍ HRY JOURNEYMAN PROJECT)

- 3-D FOTOREALISTICKÁ ADVENTURA
- BOHATÁ DĚJOVÁ LINIE KOMBINUJÍCÍ NAPĚTÍ A TAJEMNO
- 7 RŮZNÝCH MINULÝCH A BUDOUCÍCH SVĚTŮ K PROZKOUMÁNÍ
- VČETNÉ STŘEDOVĚKÉ FRANCIE A MAYSKEHO MEXICA
- VÍCE NEŽ 70 HODIN FANTASTICKÉ ZÁBAVY NA 3 CD - ROM
- PŘES 2 ROKY PRÁCE NA PROJEKTU HRY



OBJEDNÁVEJTE NA ADRESÁCH: ČR: NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11 SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15